

Dev Poster
Hediyeli

Anarchy
Online



2 CD Hediyeli ve
Tam 128 Sayfa

GAMEPRO

No.
20

Dünyanın En Büyük Platform Oyun Dergisi

2.500.000 TL



Unreal 2

Unreal mükemmel oyun motoru ile kasıp kavurduğu oyun piyasasına efsaneyi devam ettirmek için geri dönüyor.



Gran Turismo 3

Efsanevi yarış oyunu Gran Turismo, üçüncü turunda GamePro koridorlarından hızlı bir geçiş yaptı.

Twisted Metal Black

Twisted Metal, Black ile karanlık geçmişine geri dönüyor.

Pusu Geliyor!

Türk oyun yapımı gruplarından, 3TE Team ile oyunlar Pusu ve Türkçe oyun yapımı üzerine konuştuk.



QIII Arena ■ MDK 2 ■ Zone of The Enders ■ Championship Manager 4 ■ Fallout Tactics ■ Settlers 4

YAZI İŞLERİ

YAZI TESLİMİ: Eğer GamePro'da yayınlanmasını istediğiniz makaleleriniz varsa gamepro@gamepro.com.tr adresine gönderebilirsiniz. Elektronik olarak gönderilen makalelerin MS Word veya MS Word tarafından açılabilir bir formatta olması gerekmektedir. GamePro'da yer alan makalelerdeki fikirler yazarlarına aittir. Yayınlanan ilanların sorumluluğu ilan sahiplerine aittir.

ABONELİK HİZMETLERİ

GamePro dergisinin bir yıllık yurtiçi abonelik bedeli 30,00,000 TL'dir. Yurt dışı abonelik bedeli 100 \$'dır. GamePro'ya abone olmak için derginin içinde yer alan abone formunu doldurup posta ile bize yollayabilir veya (212) 454-2188'e faks çekebilirsiniz. Her türlü abonelik şikayetiniz, adres değişikliği ve aboneliğin uzatılması işlemleri için lütfen Abonelik Departmanı ile görüşünüz.

ABONE SORUMLUSU

Büyümin Durmuş,
bdurmus@imgbilisim.com.tr

TEKRAR BASKI: Ticari amaçlarla kullanmak üzere bir makalenin özelleştirilerek tekrar basılması için lütfen Ahmet Aslantürk ile görüşünüz (ahmet@pcworld.com.tr).

IDG

GamePro, bir International Data Group, Inc. (IDG) yayınıdır. Merkezi Boston'da bulunan IDG, bilgi teknolojisi konusunda dünyada en geniş kitleye ulaşan kuruluştur. BT sahasında dünyanın en önde gelen yayıncılık, araştırma, konferans ve fuarcılık şirketi olan IDG, 75 ülkede 290 bilgisayar gazete ve dergisi ile 700 bilgisayar kitabının yayıncısıdır. Ayrıca IDG, 55 ülkede 225 Web sitesini içinde barındıran IDG.Net www.idg.net vasıtasıyla Internet kullanıcılarına en büyük teknoloji ağını sunmaktadır. Her ay 75 ülkede 90 milyondan fazla kişi IDG'nin 290 dergi ve gazetesinden en az birini okumaktadır.

İMG BİLİŞİM YAYINLARI

GamePro, Türkiye'nin lider bilişim yayınları grubu İMG Bilişim Yayınları'nın Multiplatform oyun dergisidir. 4 ayrı bilişim dergisi ve bu dergilere ait elektronik yayınlarla faaliyet gösteren İMG Bilişim Yayınları'nın bilişim yayıncılığı sektöründeki dergileri,

aylık son kullanıcı dergisi PC LIFE, 15 günlük BT gazetesi COMPUTERLIFE, dünyanın en büyük multiplatform oyun dergisi GamePro ve Türkiye'nin tek Internet dergisi NetLIFE'dir. PC LIFE, PC WORLD USA; COMPUTERLIFE, COMPUTERWORLD USA; GamePro ise GamePro USA işbirliği ile çıkarılmaktadır.

ADRES: GamePro Dergisi,
İMG Bilişim Yayınları,
Örs Turistik İş Merkezi
İstiklal Cad. No: 251/253 Kat: 5
80060 Beyoğlu/İSTANBUL
(212) 292-8110
(212) 292-8111
E-MAIL: gamepro@gamepro.com.tr

TEMSİLCİLİKLER

ANKARA TEMSİLCİSİ

Saadettin Ayhan
Tel: (312) 427-1501
Faks: (312) 427-3924

BURSA TEMSİLCİSİ

Lütfullah Uzun
Tel: (224) 211-3500 (5 hat)
Faks: (224) 211-3506

G.ANTEP TEMSİLCİSİ

Feyzullah Aslantürk
Tel: (342) 221-2460
Faks: (342) 221-2464

KONYA TEMSİLCİSİ

Metin Demir
Tel: (332) 238-1071-72
Faks: (332) 238-0174

İZMİR TEMSİLCİSİ

Ozan Bayraktar
Tel: (232) 489-0170 (pbx)
Faks: (232) 489-2993

DENİZLİ TEMSİLCİSİ

Yılmaz Yurtdüzen
Tel: (258) 242-7252
Faks: (258) 265-9036

KAYSERİ TEMSİLCİSİ

Mehmet Üzümcü
Tel: (352) 221-0639
Faks: (352) 221-0566

ISSN 1302-3705

İleri Magazin Gazetecilik Yayıncılık San. ve Tic. A.Ş. adına imtiyaz sahibi: Musa Savaş.
GamePro'nun bütün yayın hakları İleri Magazin Gazetecilik Yayıncılık San. ve Tic. A.Ş.'ye aittir.
Ayda bir yayınlanır.

GAMEPRO®

Dünyanın En Büyük Multiplatform Oyun Dergisi

İleri Magazin Gazetecilik Yayıncılık San. ve Tic. A.Ş. adına
İmtiyaz Sahibi

Musa Savaş, msavas@imgbilisim.com.tr

Genel Yayın ve Sorumlu Yazı İşleri Müdürü
Murat Yıldız, myildiz@imgbilisim.com.tr

Yönetici Editör

Oğuzhan Özdemir ozi@gamepro.com.tr

Yardımcı Editör

Fırat Akyıldız firat@gamepro.com.tr

Yazarlar

Alp Burak Beder abbeder@gamepro.com.tr
Atalay Keleştemur atalayk@gamepro.com.tr
Aytaç Mete Beder mbeder@gamepro.com.tr
Hasan Başaran hbasaran@gamepro.com.tr
Kaya Ali Sönmez kasonmez@gamepro.com.tr
Melih Güven mguven@gamepro.com.tr
Murat Ünal munal@gamepro.com.tr
Ümit Öncel uoncel@gamepro.com.tr
Tuna Şentuna tsentuna@gamepro.com.tr

Sanat Yönetmeni

Mehmet Neşeli
mneseli@gamepro.com.tr

Sayfa Tasarımı

Kadir Kaymakçı
kkaymakci@gamepro.com.tr

GAMEPRO
online
www.gamepro.com.tr

Webmaster İbrahim Çubukçu

Asistan Ömer Faruk Bilgen

İMG
Bilişim Yayınları

Haber Merkezi

İbrahim Özdemir iozdemir@imgbilisim.com.tr

Muhasebe

Hidır Olcar holcar@imgbilisim.com.tr

Abone ve Dağıtım Sorumlusu

Büyümin Durmuş bdurmus@imgbilisim.com.tr

Baskı Sorumlusu

Mansur Yılmaz myilmaz@imgbilisim.com.tr

Baskı

Asir Matbaacılık

Dağıtım

Yaysat



İMG
Bilişim Yayınları

Satış ve Pazarlama Müdürü

Ahmet Aslantürk
ahmet@pcworld.com.tr

Müşteri Temsilcileri

Sıdika Akyol
sakayol@imgbilisim.com.tr
Sezin Erday
serday@imgbilisim.com.tr
Hande Uyak
huyak@imgbilisim.com.tr
Murat Osman Vanlı (Ankara)
ovanli@imgbilisim.com.tr

Reklam Grup Asistanı

Haldun Erim
herim@imgbilisim.com.tr

Bayi Satış Sorumlusu

Nusret Tezcan
ntezcan@pcworld.com.tr

MİSYONUMUZ

Günümüzde Teknolojik gelişmeleri bilmek yeterli değildir; bilmenin yanı sıra öğrenen ilk kişi olmak son derece önemlidir. GAMEPRO'nun hedefi, dünyada oyun teknolojisinin yaşadığı gelişmeleri aynı anda Türk okurlarına aktarmak, bilginin dağıtılmasını ve paylaşılmasını sağlayarak oyun ve bilgi/iletişim sahasındaki gelişmeleri teşvik etmektir.

GamePro'nun Türkiye'deki tüm yayın hakları İleri Magazin Gazetecilik Yayıncılık San. Tic. A.Ş.'ye aittir. Tüm hakları saklıdır. Ksmen veya tamamen yeniden basılması veya kullanılması yasaktır. Sanatsal çalışmalar, metinler, fotoğraflar, oyunlar ve video görüntüler dahil olmak üzere gönderilen tüm materyaller yayıncıya aittir. Gönderici bu materyalleri geri isteyemez; birer kopyasını bulundurmak zorundadır. GAMEPRO® ismi ve logosu IDG'nin tescilli markasıdır.

Bazen, attığınız küçük bir adım hayatınızda büyük fark yaratır. Siz de bugün Club Nokia'ya katılarak küçük bir adım atın ve cep telefonunuzla hayatın keyfini çıkarın.

"Neden hepimiz ayrı telden çalmayalım ki?"

Temmuz 2001'den önce
www.club.nokia.com.tr
adresinden üye olun,
Club Nokia'nın hediyesi
Emmi'ye ait "Breakable" adlı
zil sesini cep telefonunuza
ücretsiz yükleyerek tarzınızı
yansıtın.

1.Show must go on
2.Breakable
3.Kişisel Zil Sesi

Club Nokia sayesinde cep telefonunuza farklı zil sesleri, grafikler ya da yeni oyun paketleri yükleyebilir, WAP hizmetlerinden yararlanabilir ve Club Nokia Careline'in sunduğu servislere ulaşabilirsiniz.*

*Bazı özellikler ve hizmetler ücretli ya da Club Nokia web sitesinde belirtilen ülke, dil ve/veya ürün özelliklerine tabidir.

Club
NOKIA

Unreal Dönüyor



32 Unreal 2



Unreal, mükemmel oyun motoru ile kasıp kavurduğu oyun piyasasına efsaneyi devam ettirmek için geri dönüyor.

36

Twisted Metal: Black



Twisted Metal, Black ile karanlık geçmişine geri dönüyor.



24

Gran Turismo 3

Efsanevi yarış oyunu Gran Turismo, üçüncü turunda GamePro koridorlarından hızlı bir geçiş yaptı.



40

E3 Fuarı

Tüm oyun konsollarından çıkmamış oyunlara dair çarpıcı önbakışlar.



28

Anarchy Online



Özgürlük için başkaldırdık, gönüllü askerleriz biz; Hepimiz tek yürek olduk, canlarımız önemsiz...



PROSTRATEJİ REHBERİ



116

Lunar 2



Her ay vermiş olduğumuz tam çözümlere bu ay bir yenisini daha ekliyoruz. PSX tutkunlarının sevineceğine inanıyoruz.

RÖPORTAJ










20

3TE Team ve Pusu

Türk oyun yapım gruplarından 3TE Team ve oyunları Pusu hakkında...

ÖN BAKIŞ & İNCELEMELER

- 66**  **Ön İncelemeler**
Outlive, Gilbert Goodmate, Freedom Force, Championship Manager 4
- 70**  **İncelemeler**
The Settlers 4, Fallout Tactics, Star Wars: Battle for Naboo, Star Trek: Away Team, Tropico, Kao The Kangaroo, The Messenger, Cossacks, Ducati World: Racing Challenge
- 84**  **İncelemeler**
Return of The Ninja, Trouballs, Snoopy Tennis, Razor, Mickey's Speedway USA, Toki Tori, Kirby Tilt'n Tumble, Xtreme Bowling
- 86**  **İncelemeler**
Gauntlet: Dark Legacy, Rumble Racing, California Watersports, Time Crisis Titan, Herdy Gerdy, Crash Bandicoot: Wraith of Cortex, Hundred Swords, Headhunter
- 90**  **İncelemeler**
Quake III Revolution, MDK 2, Big SSX, Rayman 2, Winback, Zone of The Enders
- 97**  **İncelemeler**
Rainbow Six, Strikers, Alaaddin
- 100**  **İncelemeler**
Half Life, Record of Lodoss War, Sega Smash Pack, Fighting Vipers, Bad Fur Day

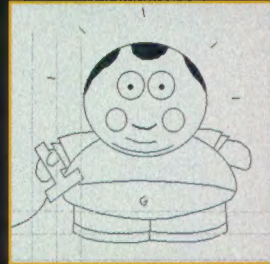
Oyun İndeks

| | |
|------------------------------|------|
| Alaaddin | .99 |
| Aliens vs. Predator 2 | .52 |
| Anarchy Online | .28 |
| AquaNox | .50 |
| Azurik: Rise of Perathia | .62 |
| Back in Black | .36 |
| Bad Fur Day | .104 |
| Battle Realms | .53 |
| BIG SSX | .92 |
| Bombberman | .49 |
| Bounty Hunter | .61 |
| Breath of Fire | .56 |
| California Watersports | .87 |
| Championship Manager 4 | .70 |
| Chu Chu Rockets | .44 |
| Confidential Mission | .48 |
| Cossacks | .82 |
| Crash Bandicoot: | |
| Wraith of Cortex | .88 |
| Crazy Taxi 2 | .47 |
| Dead to Right's | .57 |
| Dragonriders: | |
| Chronicles of Pern | .48 |
| Ducati World: | |
| Racing Challenge | .83 |
| Dungeon Siege | .50 |
| Emperor: Battle for Dune | .50 |
| Evil Twin: | |
| Cyprien's Chronicles | .48 |
| Fighting Vipers | .103 |
| Final Fight One | .56 |
| Freedom Force | .69 |
| Gauntlet: Dark Legacy | .86 |
| Gilbert Goodmate | .68 |
| Gran Turismo 3 | .24 |
| Grand Theft Auto 3 | .41 |
| Half-Life | .100 |
| Halo | .61 |
| Head Hunter | .89 |
| Heavy Metal: Geomatrix | .49 |
| Herdy Gerdy | .88 |
| Herd Gerdy | .88 |
| Hundred Swords | .89 |
| Kao the Kangaroo | .80 |
| Kirby: Tilt'n Tumble | .85 |
| Legacy of Kain: | |
| Blood Omen 2 | .57 |
| Looney Tunes: Sheep Raider | .43 |
| MDK 2 | .91 |
| MechCommander 2 | .52 |
| Medal of Honor: | |
| Allied Assault | .60 |
| Metal Gear Solid 2: | |
| Sons of Liberty | .59 |
| Mickey's Speedway USA | .85 |
| Monster Rancher 3 | .44 |
| Motocross Mania | .43 |
| Nighcaster | .60 |
| Oddworld: Munch's Oddysee | .60 |
| One Piece Mansion | .43 |
| Outlive | .68 |
| Outrigger | .49 |
| PlanetSide | .51 |
| Pool of Radiance 2 | .66 |
| Project Gotham | .62 |
| Quake 3 | .90 |
| Rainbow Six | .97 |
| Rayman | .44 |
| Rayman 2 | .94 |
| Razor | .84 |
| Record of Lodoss War | .101 |
| Red Faction | .58 |
| Return of the Ninja | .84 |
| Return to Castle Wolfenstein | .52 |
| Rumble Racing | .86 |
| Sega Smash Pack | .102 |
| Shenmue 2 | .47 |
| Snoopy Tennis | .84 |
| Sonic Adventure 2 | .46 |
| Spider Man 2 | .42 |
| Star Trek: Away Team | .76 |
| Star Wars: Battle for Naboo | .72 |
| Striker | .98 |
| Super Street Fighter 2 | .56 |
| The Legend of Zelda: | |
| Oracle of Ages | .45 |
| The Legend of Zelda: | |
| Oracle of Seasons | .45 |
| The Lost | .41 |
| The Messenger | .81 |
| Time Crisis Titan | .87 |
| Toki Tori | .85 |
| Tony Hawk's Pro Skater 2 | .54 |
| Tribes 2 | .51 |
| Tropico | .53 |
| Tropico | .78 |
| Trouballs | .84 |
| Unreal 2 | .32 |
| Unreal 2 | .51 |
| Winback 2 | .95 |
| WWF Raw is War | .40 |
| X-Men: Mutant Academy 2 | .42 |
| Xtreme Bowling | .85 |
| Zone of the Enders | .96 |



106

Dünyanın En Büyük Multiplatform Koyun Dergisi GameKro, yayın hayatına devam ediyor. Bu ay haberlerden girdik, nereden çıktık biz de bilmiyoruz yani...



S.W.A.T. PRO

122

Star Wars Starfighter, Excitebike 64, Three Kings, Knockout Kings 2001, Spec Ops: Stealth Patrol, Army Men: Sarge's Heroes, NBA Hoopz, Gauntlet Legends, Magnolia, Kengo: Master of Bushido, NBA Hoopz, NBA 2K1, SSX, Oni, The Ninth Gate, Dragon's Revenge, No One Lives Forever, Army Men Sarge's Heroes 2, Micro Maniacs, Superbike 2001, Kao The Kangaroo, Chip's Challenge, Zero the Kamikaze Squirrel, Rock n' Roll Racing

KÖŞELER

6 Editörden

12 ProHaber

108 Konsol Dünyası

Konsol dünyasından en son haberler, bu ay yine Tu-na'nın köşesinde...

111 Dr. Civan

Doktor Civanla yepyeni bir köşe...

114 Fırat64

Fırat bu ay Spectrum'a kaldığı yerden devam ediyor.

115 Oyun Bahçesi

Bir Alp klasiği...

112 Vault

Ümit Öncel, RPG köşesine son hızla devam ediyor.

Editörden

İşte yoğun bir ayın ardından daha burada-
yız. Taksim'e taşınmakla başladığımız ayın
sonunu GamePro Yazı İşleri 2. Olağan
toplantısı ile getirdik. Evet az önce tüm
kadro İstiklal caddesi üzerindeki müstes-
na, bilhassa editör kimliğine sahip arkadaş-
ların, ağız sularının akmasına neden olan
yeni mekanımızda, büyük bir buluşma ger-
çekleştirdi. Neyse ki fazla bir tahribata ne-
den olmayan arkadaşlarımız, polis tarafın-
dan, kaba kuvvet eşliğinde evlerine teslim
edildiler. Neler mi oldu bu toplantıda? Sa-
nırım bunun için önümüzdeki ayı bekleme-
niz gerekecek. Yani, tabi ki toplanıp sağa
sola zarar vermektan öte bazı olaylara da
giriştik. Derginin geleceği ve olması muhte-
mel gözükmeyen kendi geleceğimiz hakkın-
da da konuştuk. Şimdilik bu kadar ipucu
vereyim ve izninizle ruhumun derinlikleri-
ne doğru uzun bir yolculuğa çıkayım.

Sözümüzün Arkasındayız

Geçen ay Editörden yazımda ele aldığım
telif hakları yasası konusunda bazı olumsuz
eleştiriler aldım. Bazıları hâlâ işin kolayına
kaçmayı istiyorlar, anladım. Emeye saygı
kelimesi onlara farklı şeyler çağırıyor,
farkındayım. Ancak onların da anlamaları
gereken bir şey var. GamePro asla onların
yanında olmayacak.

Sizlere, gelen birkaç eleştiriden bahse-
deceğim. Bunlardan birinde orijinal oyunla-
ra verdiğimiz paranın asıl oyun programcı-
larına ya da tasarımcılarına değil de
firmalara gittiğini bu yüzden orijinal oyun
almanın aslında emeye saygı ile alakası ol-
madığını anlatmaya çalışıyordum bu okuru-
muz. Ama bu eleştiriyi yapan okurumuzun
gözden kaçırdığı bir nokta vardı; Bu şirket-
lerin başındaki insanlarda sonuçta oyun ya-
pımcılarına bazı telifler ödeyerek bu oyun-
ları pazarlıyor ve üzerinden para
kazanıyorlar. Aralarında iyi ya da kötü bir
anlaşma yapıyorlar. Bu anlaşmanın kimin
faydasına olduğunu tartışmak benim işim
değil.

Bir an empati yapıp bu eleştiriyi ben ya-
pıyorum. Bu sefer de cevaplamak da zorla-
nağımı bir soru çıkıyor karşıma. Peki fir-
malar para kazanmasın diye biz kendi
paramızı üçkağıtçılara mı verelim? Cevabi-
niz hâlâ evetse size bir tek çözüm var;

Bu ne perhiz, bu ne lahana turşusu...

Oğuzhan Özdemir
ozi@gamepro.com.tr



PS2 MANYAKLARI

Merhaba, GamePro çalışanları derginizi
ilk çıktığı günden beri alıyoruz sorulara
geçiyorum.

1-PS2'ye Resident Evil 4 ne zaman çıkacak

2-Xbox ne zaman çıkacak?

3-Final Fantasy X PC'ye çıkacak mı?

4-Silent Hill'in PC'ye çıkma ihtimali var
mı?

5-Dreamcast'in oyunları Xbox'a olacağı-
nı duydum doğru mu? e-mailimi yayınlı-
yacağınızdan eminim. Şimdiden teşekkür-
kürler.

PLAYSTATIN 2 MANYAKLARI APO-
CALİPS ve SERKAN ikilisi...

Merhaba,

Mektuplarınızı ilk günden beri cevaplamaya ça-
lışıyoruz. İşte yeni bir çalışma...

1-PS2 için Resident Evil 4 adında bir oyun duy-
madım. Ama Haziran ayı içerisinde, PS2 için
Resident Evil Code: Veronica X piyasaya çıka-
cak. Sabırsızlıkla bekliyorum.

2-Şimdi sıkı dur. Microsoft Xbox'un çıkış tari-
hini açıkladı. Ne mi? 8 Kasım 2001. Artık geri
sayım başladı diyebiliriz anlayacağın.

3- Henüz bu yönde bir açıklama yok.

4-Henüz bu yönde de bir açıklama yok :)

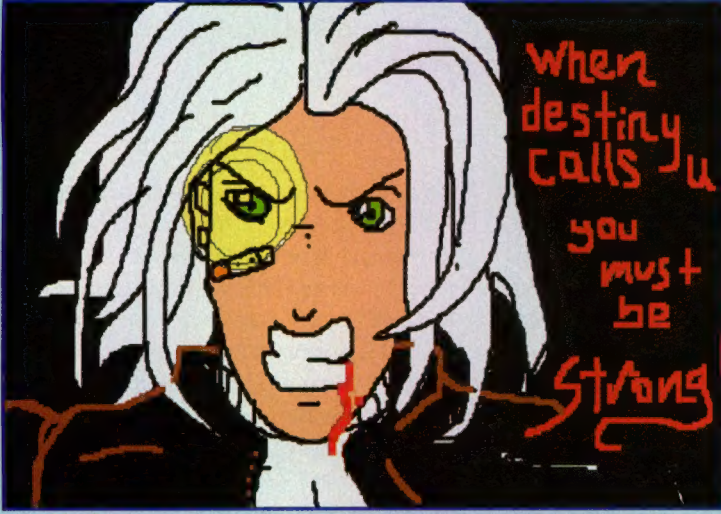
5-Bu haberi nereden duyduğun önemli. Biz he-
nüz böyle bir şey duymadık. Ancak emülatör-
lerin yaygın olarak programlandığı ve kullanıl-
dığı bir gerçek. Sanırım Xbox çıktıktan sonra
bu tarz bir emülatör yapılabilir.

20 YILLIK KONSOLCU

Öncelikle herkesin yaptığı gibi yalalaklık
yapmak istiyorum.Ama söz kısa kessem :)
Valla 20 yıllık konsolcuyum böyle dergi



Tuygur Can Seçkin



Bu çalışmayı bize gönderen arkadaşımız ismini yollamamış ama biz onun kod adını yayınıyor ve teşekkür ediyoruz.

Kade

görmedim. Allah ne muradınız varsa versin emi :) Şimdi size 100 puanlık uzman soruları;

1-İlk başta bazı arkadaşlar gibi PS2 mi iyi Xbox mı iyi ya da DC mi iyi gibi bir soru sormucam. Onun yerine bu üçünün teknik analizlerini tam sayfa vermenizi istiyorum.

2-Sega'nın distribütör problemleri olduğu açıkça görülüyor.Bu yüzden DC başarısız.Bence Microsoft bu problemleri yaşamaz.Sizin görüşünüz nedir

3-Ben CM 00/01 hastasıyım.Bu oyunun veya Daha iyi bir menejerlik oyunun DC,XBOX,PS2 de çıkma olasılıkları nedir.

4-Yav benim evdekilerle bir problemim var.PSX im var ve PS2 ye geçmek istiyorum.Yaşım 21 diye maytap geçiş gerekli maddiyatı sağlamıyorlar.Noolursunuz kıyak bir yazı yazın bu işin bir zevk meselesi olduğunu anlatın.Yoksa bir konsolcu aranızdan kaybolacak.hadi kolay gelsin.

Sha-La-La

Merhaba Sha La-La

Ben de 20 yıllık editörüm böyle yalan duymadım:)

1-Önümüzdeki aylarda tüm konsolların karşılaştırmalarına yönelik bir dosya konusu hazırlıyoruz. Beklemenizi tavsiye ediyorum.

2-Sony'nin PlayStation'ını bu kadar büyük kitlelere ulaştırmasında en önemli etken tabi ki geniş dağıtım ağıydı. Dreamcast'ın arkasında ne yazık ki Sony gibi güçlü bir firma olmadığı için haliyle satışı da daha az oldu. Ama Xbox bu problemi hiç yaşamayacak belki PlayStation'dan da daha iyi bir dağıtım ile oyunculara sunulacak diyebiliriz.

3-Menajerlik oyunları hep belli bir kitleye hitap etmiş oyunlardır. Ben de bu küçük kitlenin bir parçası olmaktan gayet mutluyum. Ancak ben EA Sports'un Premier League Menager oyununu daha çok seviyorum. Diğer konsollara daha iyi bir menajerlik oyunu çıkar mı bilmem ama çıkmasını isterim, tabi.

4-Sanırım PS2'nin teknik özelliklerini film seyretmek, internete bağlanmak gibi avantajlarından bahsedersen ailen daha kolay ikna olur. Yok hala direniyorlarsa adresi ver ben geleyim :)



Sanat Hezeyanı



Çalışmalarınızı Bize Gönderin!

Dergimizde yayınlanmasını istediğiniz bu tarz çalışmalarınızı bize gönderin. Her ay farklı bir çalışma ve yeni bir tasarımcı burada kendine yer bulacak. Bu ay Kaymaz Sözel'in çalışmaları GamePro okurlarıyla buluştu.

mektup@gamepro.com.tr

TRABZON'A SELAM

Selam GamePro çalışanları. Şu an Trabzon'un üçüncü köşesindeki bir cafe'den sesleniyoruz. Lütfen bu mailimizi bu ayki sayı olmasa da diğerlerinde yayınlar mısınız. Şimdi sorular

1) Biz bir PS2 hastasıyız yakında hastaneden inşallah çıkacağız. PS2 almayı çok istiyoruz. fakat bütçelerimiz bize pc'yi tavsiye ediyorlar. Sizce özellikle oyun ve fiyat yönünden hangisini tavsiye edersiniz. Lütfen es geçmeyin

2) Sizce 1 sene sonra PS2'nin fiyatı kaç TL olur

3) PS2de gerçekten internet var mı? var ise açıklarmısınız.

4) Dergimizde fiyat listesine yer vermenize imkan var mı?

5) Geçen ay dergide yayınlanan PS2nin grafik olarak kötü olan oyunlarına neden fazla points veriyorsunuz?

6) gelecekteki PS2oyunları ile şimdiki arasında fark olur mu? Olursa ne tür farklar olur? 7) Sorularımızı nasıl buldunuz? EMRAH KAYA ve ÖMER CEVHER sevgilerimizle PS2 hayranları...

Merhaba Emrah ve Ömer, Biz mailinizi bu ay yayınlamayı uygun gördük. Oturduk tartıştık, kara kara düşündük, taşındık ara ara kaşındık ve bu maile cevap yazmaya karar verdik. Eğer dergi bu ay piyasaya geç çıkarsa sorumlusuz sizsiniz. Benden günahtır.

1-Büyüklerin sözüne karşı gelinmez ancak bu anlattığınız olay elmayla armutun karşılaştırılması oluyor, biraz. Çünkü PS 2 bir ev elence sistemi PC ise gerektiğinde profesyonel amaçla da kullanılabilecek bir yardımcı. Bu aradaki farkı görmek ve büyüklerimize de anlatmak problemin çözümüne ulaşmakta bize yardımcı olabilir.

2-Umarım bedava olur. Tabi şimdiden bir şey kestirmek zor ve buradan bir tahmin yürütmek de yanlış olur. Ancak Sony mağazalarında sıkça görülmeye başladıktan sonra şu andaki fiyatın altında olacağını söyleyebilirim. Bir de Xbox'un piyasaya çıkması ile Sony stratejik bir kararla fiyatı daha da düşürebilir. Tabi bu benim naçizane pazarlama bilgileri.

MEKTUPLARINIZI ALDIM

Uğur Eryılmaz, Zafer Sever, Gökhan Öznergiz, Mehmet Kılıç, Ahmet Zorlu, Kamil Keleş, Anıl Uzel.

rim dahilinde bir düşüncedir. Bir kaynağa ya da belgeye dayanmamaktadır. Kısacası ciddiye almayın :)

3-Bu "gerçekten var mı" diyecek kadar büyük bir olay değil. Biliyorsunuz ki aptal televizyonlarla bile

bu mümkün. Kendi özel modemi ile bir PC'den çok da farklı olmayan bir mantıkla bağlanıyorsunuz.

4-Önümüzdeki sayı bu değişikliği dergimizde göreceksiniz.

5-Biz böyleyiz işte. Siz "gıcık" olarak da yorumlayabilirsiniz.)

İşin şakası bir yana herkesin görüşü farklı olabilir. Ancak

biz elimizden geldiğince objektif bakmaya çalışıyoruz. Sonuç da bizimki bir değerlendirmeye güvenip güvenmemek size ait.

6-Konsollar da bir upgrade şansı olmadığı için "şu an" ya da "sonraki zaman" kavramları oyunların kalitelerini etkilemez. Sadece belki bugüne kadar yapılmamış kalitede bir oyun yapılabilir. Bu da konsoldan değil firmaların yeteneklerinden kaynaklanır.

7-Cevaplarımız nasıl buldunuz?

TÜRK MİLLETİNİN SESİ !

Selam GamePro çalışanları ve fanatikleri...böyle güzel bir dergi çıkarttığınız için teşekkür ederiz. Dergi çıktığından beri devamlı kopya oyuna karşı savaşınız var. Her zaman sizin yanınızdayız, biz de sizin gibi orijinal diyoruz ; AMA.. geçenlerde Carousel Toy's-

Rus'a gittim ve PS2 oyunların geldiğini gördüm, sevindim. O da ne !!! Oyunun

üzerinde fiyat etiketi var, ben bile hala inanmıyorum. Tam 100.000.000 TL (99.990.000 yalan olmasın;)) Bu tam bir rezilliktir. Devamlı "Neden orijinal oyun satılmıyor diye sorular geliyor , bunun birinci sebebi bu olsa gerek ... Kanaatimce ikinci sebebi

de milletimizin 100.000.000 yerine 2.000.000 TL'yi tercih etmesidir. Buna derhal bir çözüm bulunmazsa kopya oyun satışı hızla devam edecektir. Ama yine de alabildiğimiz kadar "ORJİNAL" diyoruz BENCE BU SADECE BENİM SESİM DEĞİL TÜRK MİLLETİNİN SESİDİR !!!!!

Ali ŞENOL



Merhaba Ali, Sanırım sesini duyurmak istediğin insanlara ulaştırmışsındır.

15'lik Delikanlı

Selam GamePro.(herkes böyle başlar) bence Türkler oyun yapmakta biraz geç kaldı. Zaten herşeyin oyunu yapıldı.bize kaldı; malkoçoğlu, Tarkan ve kurt ben sırf resident evil ve mortal kombat hastasıyım. Adım Engin Geylan.15 yaşındayım PSX'e sahibim. Ama yeni oyun çıkmıyor. Eh helal olsun size!!! Açtınız artık GamePro.com.tr'yi sorular 1-En başta tomb raider 2 starting lara croft'un hilesi.(all weapons,guns)ama psx için.biraz geç oldu ama.

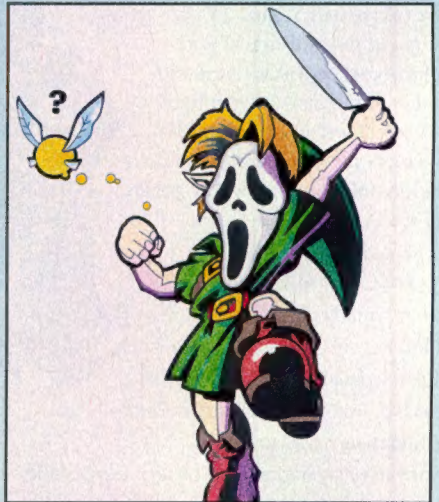
2-PS2'nin memory kartı sınırsız mı? Değilse PSX'in memory kartı PS2'ye olur mu?

3-Web-site açmak istiyorum.her şey hazır. Peki domain nerden alınıyor?

4-Haziran ayına mortal kombat posterini verin. Lütfenennnnnnnn!!!!!!! Bu mailimi yayınlayın. Çünkü arkadaşlarım benimle dalga geçiyor. 10. mailinde yayınlanmadı hahahaha!!!! diyorlar. Haziranda görüşürüz!!!!!!

Merhaba Engin,

Türk oyun yapımcı grupları ve oyunlarına sonuna kadar destek veriyoruz. Geç kalmak? Neye göre? Bir yerden başlanmalı ve biz de bunun olabileceğine kalpten inanıyoruz. Biraz destek...



1-Sanırım haklısın. Bu, biraz geç kalmış bir soru. Sorunun cevabını kısa bir süre sonra internet sitemizden bulabilirsiniz.

2-Bu sorunun yanıtını da kısa bir süre sonra.

3-www.domainzero.com'dan bedava olarak edinebilirsin. Daha sonra www.networksolutions.com dan ücretli olarak da bu site adlarını satın alabilirsin.

4-Mortal Kombat posterini vermek boynumuzun borcu, az sabredin. Artık sen arkadaşlarınla dalga geçebilirsin :)

ELEŞTİRİ BOMBARDIMANI

Merhaba GamePro yazarları... Şimdi bir şey sormak istiyorum eğer bu mailim yayınlanırsa bundan sonra da yazmaya devam edeceğim... Şimdi eleştirilerime gelelim...

1-Şu sizin dergiyle birlikte verdiğiniz demo cd'nin içine hiçbir şey koymasanız bence daha iyi şöle üzerine güzel bir resim koyun her aya ve de arabamızın aynasına falan asalım ha ne dersiniz sizce de hoş olmaz mı?

2-Dergi harika ... idi bi zamanlar ama şimdi o kaliteyi düşürdünüz zannedersen nedenini bende tam olarak bilmiyorum ... Fakat gözüme yakaladığım bi şey var şu bazı ufak resimlerin altına bazen ingilizce kelimeler yazıyorsunuz... bu dergide ki bütün yazıları acaba diğer yurt dışındaki GamePro dergisinden mi aynen aktarıp da bize yutturuyorsunuz? Bunu bi açıklığa kavuşturursanız memnun olurum..

3-Ya eskiden bi anket yapmıştınız, neden şimdi yapmıyorsunuz??? İsrarla istiyorummm... veya istiyoruzzzz.. NOT..... Lütfen ama lütfen bu mesajı yayınlayın hadi be bi torpil geçin bana bütün bu yazdığım yazılar dergimizin yani bizim dergimizin daha iyiye gidebilmesi içindir.... yayınlarsanız eleştirilerime ve önerilerime devam edeceğim.. DooM

Merhaba Doom,

Adını "Doom, Doom, Doom daldan hop sana kon-dum" şarkısından aldığından şüphemiz yok. Sen bizi güldürdün Allah da seni güldürsün.

1-Olur

2-Dergimizin orijinal GamePro dergisinin Türkiye'de yayınlanan versiyonu olduğunu bilmiyorsan sana ne diyebilirim ki? Tabi ki bazı yazıları Amerikan dergiden çevirip yayınlıyoruz ve yazarların da adlarını sayfaların üst köşesine yazıyoruz. Bu durumda kim kime neyi yutturmaya çalışıyor anlamadım. Bu arada sayfalarda İngilizce olarak kalan yerler olabilir. Bizim kimseye bir şeyler yutturmaya çalıştığımız yok. Bu tarz eleştiriler yapmadan önce sanırım bilgi dağarcığınızı biraz daha geliştirmeniz gerekecek.

3-Gelecek ay bir anket yayınlıyoruz.

HEMŞEHRİME TÖRPİL GEÇİYORUM...

Sevgili GamePro çalışanlarına,

Bu size ikinci e-mail atışım ama sanırım bundan önceki elinize ulaşmadı. Ben bir PS2 sahibiyim. Şu andaki tek oyunum Unreal Tournament gerçekten mükemmel grafiklere sahip bir oyun.derginizin hiçbir sayısını kaçırmadım ve derginizde yayınlanmasını isterim eğer yayınlarsanız çok mutlu olurum. Ve biraz daha PS2'ye önem vermenizi istiyorum Kayseri'den Serkan

Merhaba Serkan,

Konsollara olan ilgin beni sevindirdi. Umarım Kayseri gibi Anadolu'daki diğer illerde de bu ilgi artarak devam eder. Bileğine kuvvet Serkan....

AYIN MEKTUBU

7777777... OYUN TAKİHİ GARİFTİR,BAZILARI İÇİN KATANILAN MİLYARLARCA DOLANLA SİNİRLİ OLSADA,JAPONLAR İÇİN İKİNCİ DÜNYA SAVAŞININ ELEKTRONİK BORDLARDAKİ DEVAMIDIR. ÖNEĞİN 1949 da HIROSHI YAMAUCHI (Nintendo) NUN AMERİKAN ÇİZGİ ROMAN KAHRAMANLARININ PLASTİK KARTLARIYLA BAŞLAYAN KURULUŞ ÜNKÜSÜNDE, ROTASINI 1959 dan SONRA GUMPEI YOKOI ADINDAKİ MÜHENDİSİNİNDE AKTİSİYLE BİR AMERİKAN JAPON ÇEKİŞMESİNE ÇEVİRMİŞTİR.

o tarihlerde ... BİLE YOKOI NİN VİRTUAL MONOPOLY SİYİLE GİRDİĞİ AMERİKAN FİYASASINDA ASİL FETİH SATIŞ GRAFİĞİ 1.000.000 OLAN FLA SİYİK ASKER ROBOTLARI YAPTI.(1970) AMA YAMAUCHI DEĞİLDİ OYUN FİYASA SİNA GİREB, ATARI FİYASASINA YAPTIKLARI DONKY KONG İBRİYİ JAPON TARA FİYAZİMA ÇEVİRİREK AMERİKALILARIN YAPTIĞI BÜYÜK HATAYLA YAMAUCHİYİ ELEC TRONİK OYUN FİYASASINA SOKTU.NİNTENDO ATARI 7800 U NİNTENDO ENTERTAIN MENT SİSTEM 8 (NES) ÇEVİRİREK DONKEY KONG UN GETİRİSİNİ İYİ KULLANDI, ARTIK JAPONLAR AMERİKALILARIN 2.DÜNYA SAVAŞINDAKİ ZAFERİNİ AMERİKAN ÇOCUKLARININ BEYNİNDE JAPON ZAFERİNE DÖNDÜRDÜ. **DONKEY KONG**

VEEREE SHIGERU MIYAMOTO MARIO YU PATLATTI,NE PATLAMA ETRAF HAND HELD MAKİNALARDA NES TE VE ARCADELERDE MARIO MANYAĞI AMERİKALILARLA DOLDU AMERİKA DAHA FAZLA KAYITSIZ KALAMADI ZİRA ONLAR DURUMUN PARKINDAYDI JAPONLARI AYNI SİLAHLA VURACAKLARDI.....SEGA ; SEGA'YI JAPON ŞİRKETİ Mİ SANIYORSUNUZ ? HAYIR SEGA AMERİKAN ASİLLİ BİR JAPON VATANDAŞI TARAFINDAN KURULDU.ÖNCELERİ İŞİ BUOLMASIDA ASİL AMACINI MASTER SYS TEMLE BELLE ETİY, OYUNLAR JAPON OYUNUYDU AMA HİKAYELERİ AMERİKAN KUL TÜRÜNÜ BEHİMER ŞEKİLDYDE .SEGA 1989 GAKI NİNTENDONUN GAME BOY SÜKSESİNİ OZAMANIN DEVRİMİ GENESİS LE KARŞILADI,MAKİNA NİNTENDOU İKİ KULVARD A VURDU,16 BIT GRAFİKLERİYLE 8 BIT NES İ SİLDİ,SONİCLE MARIO YU YARALADI.

NİNTENDONUN AFALLANASI KISA SÜRDÜ CEVAP BİR SENE SONRA ÇIKTI, SÜPER NES ... MARIO İYİLEŞMİŞTİ,SNES DÜNYA ÜZERİNDE 50.000.000 SATTI,SEGA NİN CEVABI SÜPER OLDU PHİLLİPS İN BULDUĞU CD LERİ OYUN CANAVARINA ÇEVİRDİ.(1992-3) SEGA CD 32 BİTİ,VE EVLERİ 3D OYUNLARLA CİNEMATIC SÖİ GRAFİKLERLE TANIŞTIRDI.NİNTENDO BİR SÜRE SUSKUN KALDI,SONRA 32 MEG BİR MAKİNE İLE CEVAP VERDİYSEDE MAKİNE KASETLİYDİ VE FAZLA TUTUNAMADI VE SİLİNDİ ASLINDA NİNTENDONUN KASASINI SNES İN MARIO SUNU CANLANDIRDIĞI **GAMEBOY** LAR DOLDURMAYA DEVAM EDİYORDU.

ORTADA DÖNER PARALAR BİR ÇOK FİRMANIN AĞZINI SULABİREYORDU VE FİYAZA KALABALIKLAŞTI,ATARI EFSANESİ HOKELADI AMA BOMBASI ANCA AMERİKAYI KASTI KAVURDU.64 BİT **JAGUAR** HEM CD OKNATIKOR HEMDE KASETLE ÇALIŞIYORDU,PANASONİC 32 BİT **CD,VI PHİLLİPS** CD-Yİ,NEO PC FX İ-SEGA 32 X,VE SATURN U, MARS İ,VE VENUS/ VE NOMAD İ ÇIKARDI,SEGA NİN NOMAD İ 16 BİT TURGO GRAFX HAND HELD İ (ATARI) SİLDİ. 48BİT GAME GEARLA BİRLİKTE7;

SÜPER NES ... MARIO İYİLEŞMİŞTİ,SNES DÜNYA ÜZERİNDE 50.000.000 SATTI,SEGA NİN CEVABI SÜPER OLDU PHİLLİPS İN BULDUĞU CD LERİ OYUN CANAVARINA ÇEVİRDİ.(1992-3) SEGA CD 32 BİTİ,VE EVLERİ 3D OYUNLARLA CİNEMATIC SÖİ GRAFİKLERLE TANIŞTIRDI.NİNTENDO BİR SÜRE SUSKUN KALDI,SONRA 32 MEG BİR MAKİNE İLE CEVAP VERDİYSEDE MAKİNE KASETLİYDİ VE FAZLA TUTUNAMADI VE SİLİNDİ ASLINDA NİNTENDONUN KASASINI SNES İN MARIO SUNU CANLANDIRDIĞI **GAMEBOY** LAR DOLDURMAYA DEVAM EDİYORDU.

ORTADA DÖNER PARALAR BİR ÇOK FİRMANIN AĞZINI SULABİREYORDU VE FİYAZA KALABALIKLAŞTI,ATARI EFSANESİ HOKELADI AMA BOMBASI ANCA AMERİKAYI KASTI KAVURDU.64 BİT **JAGUAR** HEM CD OKNATIKOR HEMDE KASETLE ÇALIŞIYORDU,PANASONİC 32 BİT **CD,VI PHİLLİPS** CD-Yİ,NEO PC FX İ-SEGA 32 X,VE SATURN U, MARS İ,VE VENUS/ VE NOMAD İ ÇIKARDI,SEGA NİN NOMAD İ 16 BİT TURGO GRAFX HAND HELD İ (ATARI) SİLDİ. 48BİT GAME GEARLA BİRLİKTE7;

ÇOK KARIŞIK GİBİ GÖRÜNEN BU OLAYLAR KONSOL SAVAŞLARININ ASLINDA NİXAR DOLAR SAVAŞLARINA DÖNMESİNİN KRONOLOJİK OLAYLA RIDİT? ASLINDA SAVAŞ HENÜZ YENİ BAŞLIYORDU...ATARI NİN JAGUERİNİ VE DİĞERLERİNİ NİNTENDO FENA VURDU.1994 T E BAŞLAYAN ÇALIŞMALARITAYLA NİNTENDO 1996 DA BOMBA GİBİ PATLADI,GRAFİKLERİ ÇOK ÜSTÜNÜ. TÜM DUNLAR OLURKİN SİNGİ BİR DEV GİZLİCE BÜYÜDÜ BÜYÜDÜ SONY, SONY PLAYSTATION ARTIK KRAL OYDU .

GÜNÜMZDE ARTIK SADECE GÜÇLÜLER,DÜNYA İNSANLIĞININ,GERÇEK DÜNYANIN KAÇIŞ PLANLARINI YÖNLENDİRİYOR YENİ BİR DÜNYA YARA TILDI BU DÜNYANIN YARATACĞI KAOS İSE AYRI BİR KONU.

#PlayStation2 #PS2 NEYSE KONUYA DÖNELİM SAVAŞ SÜRÜYOR PLAYSTATION 2,NİNTENDO GAMECUBE,SEGA DREAMCAST-FAÇE,X BOX,İ NINT,64LD,M2,NEO7200 CD,VS) DERKEN AMERİKAN JAPON SAVAŞI SÜRÜYÖR VE SÜRÜCEK Dreamcast.

NİNTENDO ADVANCE DOLPHİN DEĞ SONRA 256BİT WHALE PROJESİNİ BAŞLATTI,SEGA NİN 256 BİT CHİPLERİ HAZIR,PLAYSTATION 3 ÜN PROTOTİPİ 2005 TEM YILLAR ÖNCE TAMAM,YANI ARCAĞAŞLAR BİZİM BU HIZA YETİŞEMİZ ZORŞİMCANSTZ)EN İYİSİNİ SİZ YİNEDİ ÇALIŞIP KENDİ ŞİRKETLİĞİZİ KURUN,ONLARIN SAVAŞI KENDİLERİNİN OLSUN .

HAYAL MI ?... metin ÖZGÜR KAYMAZ

Özgür Kaymaz

Mesaj Panosu

Artık sizin de mektup arkadaşı edinebileceğiniz bir panonuz var.

Bu aydan itibaren bu sayfalarda karşılıklı olarak mektuplaşıp haberleşmek için mektup@gamepro.com.tr adresine mail atmanız ya da mektuplarınızı aşağıdaki irtibat adresimize yollamanız yeterli olacaktır.

Burak Gül

Bu sözlerim mesaj panosuna: Benim gibi Gameboy ya da Pokemonla ilgilenen biriyseniz, benim sürekli ziyaret ettiğim <http://ubb.pgamers.com> adresindeki foruma uğrayın, tam bir geyik ortamı var ve istediğiniz cevapları orada bulursunuz

Ben 16 yaşında pc sahibi bir gencim Half-Life deatmatch'da rakibim yok(fazla salladım:) PC veya konsol sahipleri benimle oyun hakkında e-maileşmek isterlerse bana adresine mail atsınlar. ecanbaz@mynet.com

Slm. Ben derginizdeki PS2 için başvurudum. Bir arkadaşımız varmış Bülent Sarıkaya'ydı galiba. Onun mail adresini öğrenmek istiyorum. Onunla irtibata geçmek istiyorum. Heyt maşallah bana.bana yardımcı olursanız sevinirim. Durden31@hotmail.com

Merhaba ozi abi :) bende bir DC var ve ben bunu satmak istiyorum. Konsolu sevmediğimden değil fakat satmak zorundayım :(18. sayıda mesaj panosunda bir arkadaş PS2 satıyormuş benimkini de yayınlar mısınız ? Neler vereceğimi ve fiyatı öğrenmek için mail atın. Konsola birlikte oyunlar ve ekstralar da var. Eğer Ankara dışından alacak varsa kendim ona getiririm. Pazarlık yapabilirim... mail adresi: ilterisx@e-kolay.net

Sevgili Murat abi yeni çıkan nisan ayı derginizde gözüme ilışen Bülent Sarıkaya arkadaşımızın PS 2 için verdiği fiyat bana çok cazip gelmiştir lütfen beni o arkadaşımızla tanıştırtabilir misiniz. Ben de almak istiyorum.

Mustafa Genç, Tel : 0 332 239 02 70, Konya

İyi günler, ben PC'de Microprose'un Magic the Gathering oyunu için bir expansion olan Duels of the Planeswalkers oyununu arıyorum. Bu oyuna sahip olan biri varsa satın alabilirim. (Tel: 0533 335 35 22) Ahmet Aydemir

Merhaba sevgili GamePro çalışanları. Ben Mardin/Şenyurt'ta vatan görevini yapmakta olan 21 yaşında bir gencim. İstanbul'da oturmaktayım ve tam bir PlayStation hastasıyım. Mektubumun mektup arkadaşlığı köşesinde yayınlanmasını istiyorum. Adres: AS.POS.K2 47440 Tozan Karakolu Şenyurt/Mardin



Fikirleriniz Bizim İçin Önemli!

Bu dergi sizlerin, dolayısıyla içinde neler bulunmasını istiyorsanız bize yazın. Mektuplarınızı,

GamePro Dergisi

Örs Turistik İş Merkezi (Çiçek Psj. Karşısı)
İstiklal Cad. No: 251/253 Kat: 5
80060 Beyoğlu/İstanbul

Veya, mektup@gamepro.com.tr e-mail adresine gönderin.

Tüm mektupları yayınlamamız imkânsız ve özel olarak cevaplar gönderemiyoruz.

NOKIA
CONNECTING PEOPLE

BİR YILDIZ, SEGA BAŞKANI OKAWA KAYDI

GBA Japonya'da

Japon oyuncular Martın ayında Nintendo'nun Game Boy Advance konsolunu alarak long geldin dediler-veya en azından nevesli avuç içleriyle. İlk gün yaklaşık 650.000 tane satıldı ve Nintendo, ay sonuna doğru 400 bin ünite daha için söz verdi. Cihazın Amerika çıkışı Haziran 11 olarak belirlendi. Nintendo, 2002 Mart ile birlikte dünya çapında 24 milyon ünite satmayı amaçlıyor.



PS3 chip'i geliştiriliyor

Oyun sitesi Gamesutra.com'da Sony'nin kod adı 'Cell' olan yeni bir işlemci için IBM ve Toshiba'nın yardım ettiği bildiriliyor. Bu yeni işlemcinin PlayStation 3'ün kalbini oluşturması bekleniyor. İşlemci 400 milyon dolara mal olacak ve tamamlanması beş yıl sürecek. 'Superbilgisayar hızlarında' çalışacak olan işlemcinin geliştirimini ve üretimini IBM üstlenecek. PS3 prototipi ile haberler geçen sonbaharda dışarı sızmıştı.

Sony ve Connectix Kardeş Kardeş

Fikir yenemezseniz, onlara katilin, diyor Sony. Sony, geçtiğimiz günlerde, iki yıllık dava sürecinden sonra yaptığı açıklamayla, Virtual Game Station'ın (Windows ve Macintosh için ticari bir PlayStation emülatörü) yarıucuları olan Connectix'le birlikte çalışacağını duyurdu. VGS Haziran ayına kadar satılıyor olacak ve bundan sonra iki firma ortaklaşa teknoloji geliştirecekler.



Cömert işadamı 74 yaşında kalp krizine yenik düştü.

Oyun dünyası geçtiğimiz günlerde, Mart ayının ortalarında kalp yetmezliğinden ölen Sega Başkanı Isao Okawa'nın gidişi ile hüznünlendi.

Okawa'nın hem Sega hem de birçok hayır kuruluşu için yaptığı bağışlar çok büyük ve efsaneviydi. Sega'nın en büyük amigosu Okawa firmayı manevi olduğu gibi maddi olarak da destekledi: Firma Saturn'ün neden olduğu hayal kırıklığına gelen tepkileri bertaraf edemeyince kendisi başkanlığa geçti: Sega Dreamcast'de tenzilat yapılabileceğini

anons ettiğinde kızgın yatırımcılar

Okawa'nın firmadaki yerine geri dönmesiyle yatıştırdı, tabi özellikle

Sega'nın batmaması için kendi cebinden 700 milyon dolar koymasından sonra. Ayrıca, Okawa MIT Media Lab'a cömert katkılarda bulundu ve bilişim teknolojileri için hayırsever bir kuruluş olan Okawa Foundation'ı kurdu. Okawa Foundation her yıl bilim ve finans alanlarında ödüller veriyor.

Pek de iyi olamayan Sega'nın moralinin üzerine bir de Okawa'nın ölümü geldi fakat firmanın işleri devam ediyor. Sega, Okawa'nın ölümünde bir hafta sonra Chief Executive ve Officer Hideki Sato'yu başkanlığa getirdi. Sato 30 yaşında tecrübeli bir Sega'lı ve Okawa ile birlikte Sega'nın sadece yazılımla devam etme stratejini belirlerdi. Sega'nın Dreamcast'e noktayı koyması ve PlayStation 2, Game Boy Advance, Xbox ve diğer konsollar için yazılım üretme planları halen yerini koruyor.

SEGA



Isao Okawa büyük cömertliğiyle ve hayır cemiyetlerine katkılarıyla anılacak.

Xbox ve V-Chip

Sony'nin PlayStation 2'si DVD player'ında bir "ebeveyn kilidi" bulunuyor ki böylece bazı filmler anne baba şifre girmediği takdirde oynatılamıyor. PS2'ye Xbox'la karşılık verecek olan Microsoft, bu özelliği bir adım ileriye taşıyabilir: Aileler benzer bir sistemle bazı oyunların Xbox'da oynanmamasını sağlayabilecek. Bunun anlamı, ailenizin oynamanızı istemediği bir oyunu eve getirdiğinizde Xbox oynamanıza müsaade etmeyecek. Doğal olarak cihazın yetişkin sahipleri bu özelliği kapatabilecekler.

Sıkıcı mı gözüküyor? İyi taraflarını düşünün: Birincisi, ileri yaştaki oyuncular sadece kendileri için hazırlanmış yazılımın keyfini sürebilecek. Bu oyunların oyuncak olmadıkları fakat çocuklar için olduğu gibi yetişkinler içinde geçerli bir eğlence formu olduğu düşüncesinin büyümesine yardım edecek. Geliştiriciler arasında bu fikri beğeniyorlar çünkü aile rating'ini artırmak için yazılımlarının farklı versiyonlarını sulandırmak zorunda kalmayacaklar. "İnsanları robotlara ve zombilere dönüştürmek çok can sıkıcı" diyor Unreal Tournament'in yönetici dizayncısı Cliff Belszinski Inside.com sitesindeki röportajında. Konuyla ilgili daha ayrıntılı bilgiyi muhtemelen E3 fuarında bulabileceğiz.

WARDROBE



Tomb Raider Next Generation

Yoksa Tomb Raider: Chronicles'ın sonuncu Tomb Raider oyunu mu olduğunu sandınız? Başlıktan da anlayacağınız gibi, Chronicles son Tomb Raider oyunu değil.

Core Design tarafından '95 yılında geliştirilen action oyunu Tomb Raider, en çok oynanan oyunlardan biri oldu ve zamanla oyunun fanatikleri ortaya çıktı. Belki de bundaki en önemli etken, oyundaki esas kız Lara Croft'du. Oyunun ardından, aralarda çıkarılan add-on'ları saymazsak, 4 tane devamı yapıldı ve bu oyunlar da en az ilki kadar ilgi gördü, ancak bu devam oyunlarından sonra, kimi Tomb Raider'a daha çok bağlanırken, kimisi oyundan uzaklaştı. Bunun nedeni de, Core Design'ın devamlı kendisini tekrarlamasıydı.

Tomb Raider: Chronicles'la son defa şansını deneyen Eidos Interactive, bu oyundan beklediğini bulamamış olacak ki, Next Generation ile yeniden şansını zorluyor.

Next Generation'da, The Last Revelation'da ölen Lara Croft'un yerine yeni bir Lara'yı yönetiyorsunuz. Oyunda her zamanki gibi çok önemli bir gelişme gözüküyor. Yeni Lara eskisini aratmayacak ve yine sağa sola koşturup rutin bulmacalar çözecek. Buna karşın oyunda yenilikler de bulunuyor. Bunların en başında, aksiyonun biraz daha geri planda olması geliyor. Oyundaki karakterlerle sadece savaşmayacak, etkileşime de girebileceksiniz. Yani karşınıza çıkana vurmak, çoğu yerde işinizi zorlaştıracak. Thief'de olduğu gibi sessiz davranmanız gereken yerler çoğunlukta olacak.

Oyundaki fizik modellemesi ise geliştirilecek. Lara yüksek bir yerden düşünce, kolunun kırıldığını görebileceksiniz. Bir diğer yenilikse, Lara'nın yanında yeni bir karakter olan Curtis'i (erkek), zaman zaman yönetecek olmanız.

Tomb Raider Next Generation, içinde bulunduğumuz yılın Kasım ayında, öncelikli olarak PC ve PlayStation 2 için piyasaya sürülecek. Bakalım Tomb Raider daha nereye kadar gidecek. 8, 9, 10, 11, 12...



FIFA 2001 Turnuvası

Türkiye'de ilk kez sanal bir ortamda futbol turnuvası düzenleniyor. Ericsson-Life programı tarafından düzenlenen FIFA 2001 R310 CUP, oyun severleri bir araya getirecek. NumberOne TV'de yayınlanan ve kısa sürede ilgi çeken Ericsson-Life programı bünyesinde düzenlenen turnuvaya, www.ericsson-life.com adresine üye olarak başvuracak ilk 516 kişi katılabilecek. FIFA 2001 R310 CUP turnuva elemeleri ise Mobile Internet'in buluşma noktası olan Ericsson CreaWorld'de gerçekleşecek. Finale kalan 16 kişi canlı yayında karşılaşacaklar.

FIFA 2001 üzerine kurulu bu turnuvanın yarı finaline kalacak onaltı kişi, NumberOne TV'den Ericsson Life programında canlı yayında kıyasıya bir yarış

sergileyecek. Yarışmanın birincisi ise Ericsson R310 cep telefonu, Adventure Kit ve futbol topu kazanacak. Bunun yanı sıra turnuva birincisi, şimdiye kadar kimsenin yenmeyi basaramadığı Ericsson-Life programının teknoloji ve oyun editörü VJ Emre ile yarışacak.

Yarışmanın diğer bir ayağı ise Ericsson Life programına daha önce katılan ünlüler Futbol

camiasından önemli isimler ve fanatik sanatçılar arsında gerçekleşecek. Ünlülerin ikişer ikişer yarışacağı yarışmanın final birincisine, yine aynı hediyeler verilecek.

Ericsson ve NumberOne işbirliği ile gerçekleştirilen Ericsson Life programı, bir yaşam tarzını yansıtan her kesimden gencin çok kısa bir sürede inanılmaz ilgi gösterdiği bir program. İzleyicileriyle tek iletişim bağına Internet olduğu Er-

icsson Life programı, dört VJ tarafından sunuluyor.

Daha detaylı bilgi için, Ericsson Türkiye-Kurumsal İletişim Müdürü Yeşim Yalınkılıç'a telefonla ulaşabilirsiniz; 286 88 78.



Lego'dan Bionicle

Lego, yeni macera oyunu Bionicle ile çocuklarla buluşuyor. RPG özellikleri de içeren Bionicle'in, ilginç ve güzel bir hikayesi var: Mata Nui, Tohunga isimli halkın yaşadığı, gözden uzak bir yerde, güzel ve sakin bir ada iken, kötü güç Makuta tarafından esir alınır. Nui adasının tek umudu, barışı getirecek Toa isimli 6 efsanevi kahramandır. Her Toa, kendine özgü güçlere sahiptir ve ada halkını kurtarabilmek için, adanın değişik yerlerine gizlenmiş olan Kanohi adındaki güç maskelerini bulmak zorundadırlar. Bu efsanevi kahramanlarla birlikte maskeleri aramak da size düşüyor.



Lego Bionicle kahramanları, taşların Toa'sı Pohatu, toprağın Toa'sı Onua, suyun Toa'sı Gali, ateşin Toa'sı Tahu, havanın Toa'sı Lewa ve buzların Toa'sı Kopaka,

Mayıs ayının sonunda Lego'nun Türkiye'deki tek yetkili dağıtıcısı olan Adore Oyuncak tarafından satışa sunuluyor.

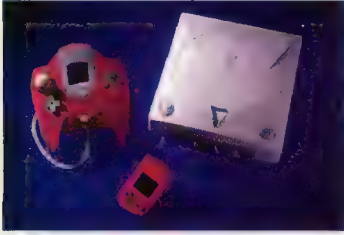
Bionicle hikayesi, satın alınan ürünler ve maskelerle zenginleştirilerek devam edecek. Bionicle'in müzikleri ise Universal Studios tarafından hazırlanmış.



Dreamcast'e Son Bakış!

Sega, geçtiğimiz aylarda DreamCast'in üretimini durdurduğunu açıklamıştı, ancak bu gelişmeye rağmen, DreamCast için oyun yapımına devam edileceğini belirtmişti. Şimdiyse, Sega'dan yapılan yeni bir açıklamaya göre, 2002'nin Mart ayında DreamCast için oyun yapımı da durduruluyor. Bu da DreamCast sahipleri için hiç iyi bir haber olmasa gerek.

Bu olumsuz gelişmeye karşın, içlerinde Crazy Taxi 2, Shenmue 2 ve Sonic Adventure 2'nin de bulunduğu, son 65 oyunun daha yapımına devam ediliyor. Bu oyunlar bittikten sonrası ise DreamCast'e tarih diyebilirsiniz.



En Çok **Satan** Konsol Oyunları

En Çok Satan Oyunlar: Mart 2001

| Sıra | İsim | Platform | Yayıncı |
|------|-----------------------|----------|--------------------|
| 1 | Pokemon Stadium 2 | N64 | Nintendo |
| 2 | Onimusha Warlords | PS2 | Capcom Usa |
| 3 | The Bouncer | PS2 | Square Ea |
| 4 | Zone Of The Enders | PS2 | Konami Of America |
| 5 | Triple Play Baseball | PS2 | Electronic Arts |
| 6 | Madden NFL 2001 | PS2 | Electronic Arts |
| 7 | Paper Mario | N64 | Nintendo |
| 8 | Conker's Bad Fur Day | N64 | Nintendo |
| 9 | Atv Off Road Fury | PS2 | Sony Computer Ent. |
| 10 | Star Wars Starfighter | PS2 | Lucasarts Ent. |

Kaynak: NPD TRSTS Video Games Tracking Service

En Çok **Satan** PC Oyunları

En Çok Satan Oyunlar: Mart 2001

| Sıra | İsim | Yayıncı |
|------|------------------------------|--------------------|
| 1 | The Sims | Electronic Arts |
| 2 | The Sims: Livin Large | Electronic Arts |
| 3 | Roller Coaster Tycoon | Infogrames |
| 4 | Frogger | Infogrames |
| 5 | Who Wants To Be Millionaire | Disney Interactive |
| 6 | Nascar Racing 4 | Sierra On-Line |
| 7 | Diablo 2 | Blizzard |
| 8 | Roller Coaster Tycoon: Loopy | Infogrames |
| 9 | 100+ Great Games | Valusoft |
| 10 | Expedia Streets/Trip 2001 | Microsoft |

Kaynak: Leisure PC Software Tracking Service

Yeni Çıkan Patch'ler

Fly II

Bu patch ile düşük tazeleme oranı sorunu ortadan kalkmış. Bunun yanı sıra Hawker Engine'deki ateşleme uyarı sistemi düzeltilmiş ve kar efektif görünürlüğe gelmiş. Patch ile daha birçok problem ortadan kalkıyor. www.terminalreality.com

Panzer Elite v1.08

Panzer Elite'in v1.08 patch'i ile; yapay zekadaki sorunlar, silahlardaki problemler ve multiplayer oyunlarındaki hatalar düzeltiliyor. Patch ile, bunlar gibi tam 34 hata daha ortadan kalkıyor. Bu patch'i www.wingssimulations.com adresinden download edebilirsiniz.

Tribes 2

Bu patch ile araçların fizikleri geliştirilmiş ve server'lardaki problemler ortadan kalkmış. Patch ile birlikte buna benzer birkaç sorun daha düzeltiliyor. www.sierra.com

Serious Sam v1.00c

v1.00c patch'i ile oyuna, server arama mod'u eklenmiş. Bunun yanında, joystick'in otomatik disable olması, ses seçeneklerindeki kaydedememe sorunu ve multiplayer oyunlardaki problem ortadan kalkmış. Bu patch sayesinde eski AtiRagePro kartlarına da destek veriliyor. Bunun için konsolu açarak "ogl_iFinish=3" yazmalısınız. www.croteam.com

GAMEPRO Laboratuvarı

Charge 'n Go

Kötü pil devrine paydos! Pelican'ın Charge 'n Go ürünü bir Palm beşiği gibi çalışıyor: Birlikte gelen doldurulabilir AA pillerini yerleştirin, Game Boy Color'un arkasındaki pil plakasını gelen pillerle değiştirin, GBC'yi üniteye gece boyunca bırakın ve sekiz saat sonra, ta taam! Güzel güzel 10 saat daha oynayabilirsiniz. Ucuz, büyü gibi çalışıyor ve çevre bilincinde. —Dan Elektro

www.pelicanacc.com



Operation Flashpoint'ın sitesi yenilendi

Codemasters'ın yeni taktik-savaş oyunu Operation Flashpoint'ın sitesi yenilendi. Arabirimi daha kolay ve anlaşılır bir hale getirilen sitede, 11 farklı asker, 13 ayrı araç ve oyunun diğer özellikleri hakkında detaylı bilgilere ulaşabiliyorsunuz. Bunların yanında oyunun ekran görüntüleri, demosu ve oyuncuların fikirlerini paylaşması için bir forum, sitede bulunuyor. Siteyi www.operationflashpoint.com adresinden ziyaret edebilirsiniz.



Freedom Force geliyor...



Crave Entertainment, yeni RPG oyunu Freedom Force'un sitesini yayınladı. Oyunun en çarpıcı yanı, karakterlerin Süper Kahramanlar'dan oluşması. Oyunun resmi Web'i www.myfreedomforce.com'da, oyunun ekran görüntülerine ve daha detaylı bilgiye ulaşabilirsiniz.

Diablo II: Lord of Destruction



Blizzard Entertainment, Temmuz ayında yayınlacağı Diablo II'nin geliştirme paketi Diablo II: Lord of Destruction'un yeni ekran görüntülerini www.blizzard.com adresinin altından yayınladı. Sitede oyun hakkında diğer bilgilere de ulaşabilirsiniz.

PlayStation 2 için Gran Turismo 3 A-Spec, Japonya'da piyasaya çıktı

PlayStation kullanıcılarının vazgeçilmez yarış oyunu Gran Turismo'nun, beklenen son versiyonu Gran Turismo 3 A-Spec, Japonya'da piyasaya sürüldü. Oyun yakın bir zamanda da Avrupa'da piyasada olacak. PlayStation 2 sahipleri için, bundan daha iyi bir haber olmasa gerek.

Ubisoft'dan E3 için 15 başlık

Ubisoft, içlerinde Myst III: Exile da bulunan, daha önce görülmemiş 15 oyunu 17 Mayıs'daki E3 fuarında oyun severler için gösterime sunuyor. Ubisoft'un fuardaki diğer oyunlarını görmek istiyorsanız, www.ubisoft.com/e3-2001 adresini ziyaret edin.



Kanakan



Dergide bu ay geçmişe dönüş yapıldı; Rally Masters. Uzun zaman aradan sonra network üzerinden oynanan Rally Masters, editörlerin eğlenceli zaman geçirerek birbirleriyle daha çok kaynaşmalarını sağladı. Bu gelişmenin ardından Oğuzhan'la Fırat kankardeş oldu.

Carmageddon II, en çok oynanan bir diğer oyundu. Carmageddon II ile tüm sadistliklerini dışa vuran GamePro editörleri, insan canlısı dergi sakinleri tarafından linç edilmeye çalışıldı. Çıkan olayları mülayim kişiliğiyle Ersin Erenözlü yatıştırdı. Olay mahaline sonradan gelen haber editörü Furuze! Fahjan Kaymaz ise, "nerede benim meyvalı yoğurdum?" diyerek olaya son noktayı koydu.

Son zamanların en çok tutulan oyunu Black & White, geçen ay listede bulunan oyunlar arasındaydı. Bu mükemmel oyun, GamePro editörlerinin uzun süre taşkınlık yapmamlarına yaradı. Geçen ayki en çarpıcı gelişmeye taşınma olayıydı. Taksim - İstiklal Caddesi'ne taşınan dergi çalışanları, yeni yerlerine alışmaya çalışıyorlar.



Black & White



Carmageddon 2



Rally Masters

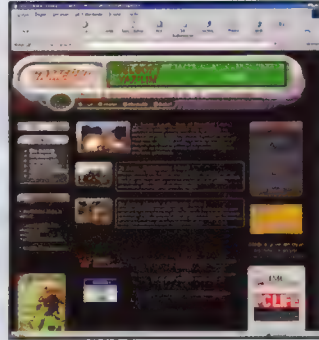
www.gamepro.com.tr

Aylarca süren test yayınının ardından, tam anlamıyla Nisan ayında yayın hayatına başlayan online dergi GamePro.com.tr, birbirinden değişik köşeleri ve sayfaları ile karşınızda.

Online yayınların her geçen gün daha bir önem arz etmeye başladığı şu dönemde, sizlerin oyun dergisi GamePro'nun, bu gelişmelere uzak kalması düşünülemezdi. Önceleri belki de biraz ihmalkarlıktan olsa gerek, bir türlü test yayınında kurtaramadığımız site, şu an normal yayınında. Site tasarlanırken hedeflenen ilk şey öncelikle okuyucuların kolayca ve anlaşılır bir biçimde istediği bilgilere ulaşabilmesi oldu. Bu da görselliğin önemini bir kez daha ortaya çıkardı ve biz de orijinal sitemizden yararlanarak gamepro.com.tr'yi yayın hayatına başlattık. Sitenin ayda bir güncellenen, sıradan bir dergi sitesi olmamasına özellikle dikkat edildi. Çünkü buradaki yayın esprisi tamamiyle online dergi mantığına dayanmaktaydı. Yani tüm gelişmeleri mümkün olduğunca çabuk hatta günlük olarak sitemizde bulabileceksiniz. En son çıkan oyunların incelemeleri, önbakışlar, dosya konuları ve tabi ki her zaman olduğu gibi hile ve tam çözümler. İsterseniz artık derginin içeriğine şöyle bir göz atalım.

Her Dem Multiplatform

Yayın hayatımıza başladığımız ilk günden bu yana yerleştirmeye çalıştığımız "multiplatform oyun dergisi" kavramını tabi ki sitemize de aynen aksettirdik. Her bir konsol için ayrı sayfalar tasarlayarak, okuyucuların istedikleri bilgilere daha kolay ulaşmalarını sağladık. Her konsol sayfasının altında incelemeler, ön bakışlar, dosya konuları, hile ve tam çözümleri ayrıca o konsola ait tüm haber ve gelişmeleri rahatlıkla bulabileceksiniz. Hangi konsollar mı var sayfalarımızda? Tabi ki vazgeçilmez konsolumuz PlayStation, yeni nesil oyun konsolu PlayStation 2, çok sevdiğimiz ve benim de sahibi olduğum bir konsol olan Dreamcast, vazgeçilmez oyun ve iş aracımız PC ve ayrıca bunların yanında Nintendo, GameBoy Color ve GameBoy Advance. Xbox'u unuttuğumuzu sanmayın. Henüz piyasaya çıkmış olmamasına rağmen konsola ait tüm gelişmeleri ve Xbox'a çıkacak yeni oyunları sitemizden haber alabilirsiniz.



Sega, Sony, Nintendo, PC, Xbox olarak sınıflandırdığımız bölümler altında bugüne kadar çıkmış ya da çıkacak tüm sistemlerle ilgili bilgiler bulabilirsiniz.

Haberler

GamePro bugüne kadar hep en yeni haberleri ilk olarak sizlere ulaştırmaya çalışan bir yayın oldu. Yine sağlam kaynaklardan edindiğimiz bilgileri, sizlere aktaracağız ve oyun dünyası hakkında bilmek istediğiniz tüm gelişmeleri yakından takip edeceğiz. E3 ve Tokyo Game Show'da olduğu gibi tüm büyük organizasyonların en detaylı bilgilerine bizim sayfalarımızdan ulaşacaksınız. Haber için GamePro yeterli olacaktır...

Tam Çözüm ve Hileler

Okuyucularımızdan sürekli olarak eski ve yeni oyunların tam çözümlerine yönelik sorular geliyordu. Biz de sitemizde bu isteğe en güzel şekilde cevap vermede çalıştık. Dergimizde eski oyunların çözümlerini ve



hilelerini yayınlamamız pek mümkün olmadığı için site bu konuda iyi bir çözüm oldu. Artık her hafta en az bir eski oyunun tam çözümü sitemizde bulabilirsiniz. Şimdiden Dracula serisi ve MDK 2 eklediğimiz tam çözümlerden. Yakın zamanda Tomb Raider ve Final Fantasy serilerinin tüm tam çözümleri yine sayfalarımızda olacak. Kaçırmayın!

Kullanıcı İnceleme

Sitenin diğer sitelerde bulamayacağınız birkaç farklı köşesi mevcut. Bunlardan en ilginç ve özel olanı ise kullanıcı incelemeleri. Burada amaç sitede incelemesi yayınlanan oyunlardan herhangi biri için kendi görüşlerinizi belirtebilirsiniz. Böylelikle hem diğer GamePro fanlarla iletişim kurmanız hem de başka insanların oyun hakkında ne düşündüğünü öğrenmeniz kolaylaşıyor. Tabi bu köşenin bize de oldukça büyük faydası oluyor. Böylelikle okuyucuların isteklerini daha kolay algılama ve onlara daha iyi bir yayın hazırlama şansını yakalıyoruz. Tabi işin zevkli tarafı yazmış olduğunuz yani size ait olan düşüncelerin başka insanlar tarafından okunması.

GamePro adresine gelen yüzlerce mailden anladığım kadarı ile büyük bir editör potansiyeline sahip olan oyun dünyası, kim bilir böylece yeni yetenekleri de arasında görebilir. Bence siz hemen siteye girip bir kullanıcı inceleme yazın, bakarsınız birileri bunu değerlendirir...

Not: Tüm kullanıcı incelemeleri GamePro editörleri tarafından incelenmekte ve uygunsuz yazılar yayınlanmamaktadır.

GamePro Editörleri İle Canlı Sohbet

Bizleri merak eden ve aklı soru yumağı ile karışmış bazı okurlarımız var. Bunların bir kısmı dergiye gelip bizi yerimizde ziyaret ederek, bazıları telefonla bazıları da mektupla bizlere ulaşıyor ve biz de sorularını mümkün olduğunca yanıtlamaya çalışıyoruz.

Ara da dertleşmek ya da yeni fikirlerini belirtmek isteyenler de oluyor. Tabi her insanın bizden beklentileri farklı oluyor biz de düşündük ve bir IRC ortamı hazırlayarak, okuyucularımızın bize Internet ortamından direkt olarak, istedikleri anda ulaşmalarını sağlayalım dedik. Kısa bir süre sonra dergi sayfaları ve telefon gibi karşılaşma mekanlarımıza bir yenisi daha ekleniyor, sabredin....

Eğlence

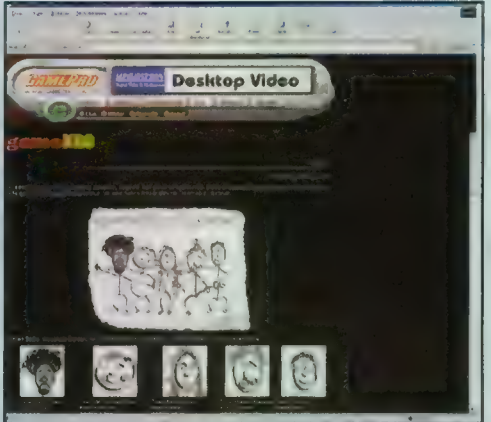
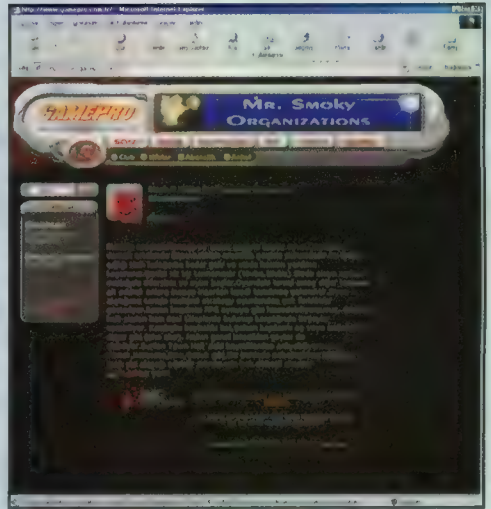
İnsanların sitemize girdikleri zaman biraz da eğlenebilmelerini sağlamak amacı ile tasarlanmış sayfalar. Şu anda çok fazla seçenek bulunmamasına rağmen GameKro ekibi tarafından hazırlanmış aktiviteler sizleri oldukça eğlendirecek diyebiliriz. Bu köşede, en beğenilen oyunların wallpaper'ları ve masaüstü temaları gibi bir çok materyali kendi bilgisayarınıza indirip, flash ile hazırlanmış en eğlendirici oyunları oynayacaksınız. Şimdiden hazır olun. Köşenin ilk bombası South Park kahramanlarının birbirinden ilginç ve komik wallpaper'larını size ulaştırmak olacak. Bunlar daha başlangıç, sizden gelen isteklere göre sayfaya eklemeler yapmak ve yenilikler eklemek mümkün.

Club

Sitede bazı haklara sahip olabilmek için Club bölümünden kaydınızı yaptırmanız gerekiyor. Tabi bu üyelik tamamen ücretsiz ve zahmetsiz. Gözünüz korkmasın. Mesela bir kullanıcı inceleme yazmak isterseniz öncelikle kayıt olmanız ve bir kullanıcı adı ile şifre almanız gerekmektedir. İleriki zamanlarda club avantajları sizleri beklemekte. Kaydınızı yaptırmakta gecikmeyin...

Anket

GAMEPRO COM.TR



Dreamcast: Hazır, Set-Üstü, Başla

Dreamcast oyunları henüz yok olmuş değil—tam tersine, onları yakınızdaki bir televizyona download edebilirsiniz. The Winner

Sega ve Pace Micro Technology, Dreamcast'ı bir set-üstü cihaz (STB) ile birleştirmek üzere güçlerini birleştirdi. Pace Micro, dijital set-üstü cihazlarının dağıtıcısı olarak Avrupa'nın en büyüğü, tüm dünya genelinde ise dördüncü sırada ve yakın bir gelecekte TV'nizle Sega oyunları kanalına bağlanabileceksiniz.

TV ile Başka Bir Alem

Sega, Dreamcast'ı set-üstü cihazlara taşıyarak teknolojinin sınırındaki yürüyüşüne devam ediyor. Set-üstü cihazlar yıllardır ortalıklar ama hala kendine yer edinmeye çalışan bir teknoloji. Set-üstü cihazlar, interaktif iletişim için bir tür ev-network'üdür. Yerel network operatörünün sağladığı ücretli TV servisinin tipine bağlı olarak, bu kutuyu Web'de surf yapmak, en son filmleri görmek, e-maillerinizi kontrol etmek, hatta oyun oynamak için kullanabilirsiniz; bunların hepsi TV seyretmenin yanındaki ekstralar.

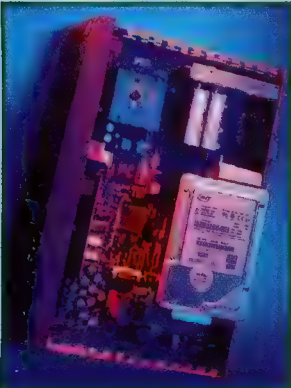
STBler bunları yapabiliyorlar çünkü normal TV sinyallerinin üzerinde bulunan data sinyallerini gösterebiliyorlar. Normal TV yayınları belli frekanslara ayarlıdır ama bu frekanslar, özel donanımlarla algılanabilecek boşluklara sahiptir. TV servis sağlayıcıları bu sinyal aralıklarına veriler yerleştirebilir ve uygun donanımlı bir STB de bu verileri kablo, uydu, DSL hatları veya diğer iletişim teknolojilerini kullanarak alabilir. Sinyaller alındıktan sonra TV ekranınızda uygun biçimde gösterilir.

Set-Üstü Dreamcast

Dreamcast/set-üstü karışımının çok fazla sırrı yok. Temel olarak STB donanımı, Dreamcast'in bağırsakları, eksi GD-ROM sürücü. Sürücüye gerek duyulmuyor çünkü verilerin tümü TV sinyalleri ile birlikte geliyor.


Pace ayrıca set-üstü cihazına 40 gigabyte'lık bir hard disk entegre ederek cihazı kişisel bir videoya (PVR) dönüştürüyor. Pace PVR'larındaki hard diskler sayesinde görüntüleri durdurma, ileri alma, geri alma ve canlı TV programlarını kaydetme gibi işlemler yapılabilir. Ayrıca anında tekrarlar, ağır çekimdeki tekrarlar veya Dreamcast oyunlarını oynama da diğer yapabilecekleri.

Servisi sunan network operatörü herhangi bir anda oynayabileceğiniz Dreamcast oyunlarının listesini değiştirebileceğinden, bunlara sahip olmayacaksınız. Ama haftanın her günü 24 saat boyunca süper Sega oyunlarına erişilecek ve çoğu sistemle, liste değiştiğinde bile favori oyunlarınıza erişilme opsiyonunuz saklı kalabilir.

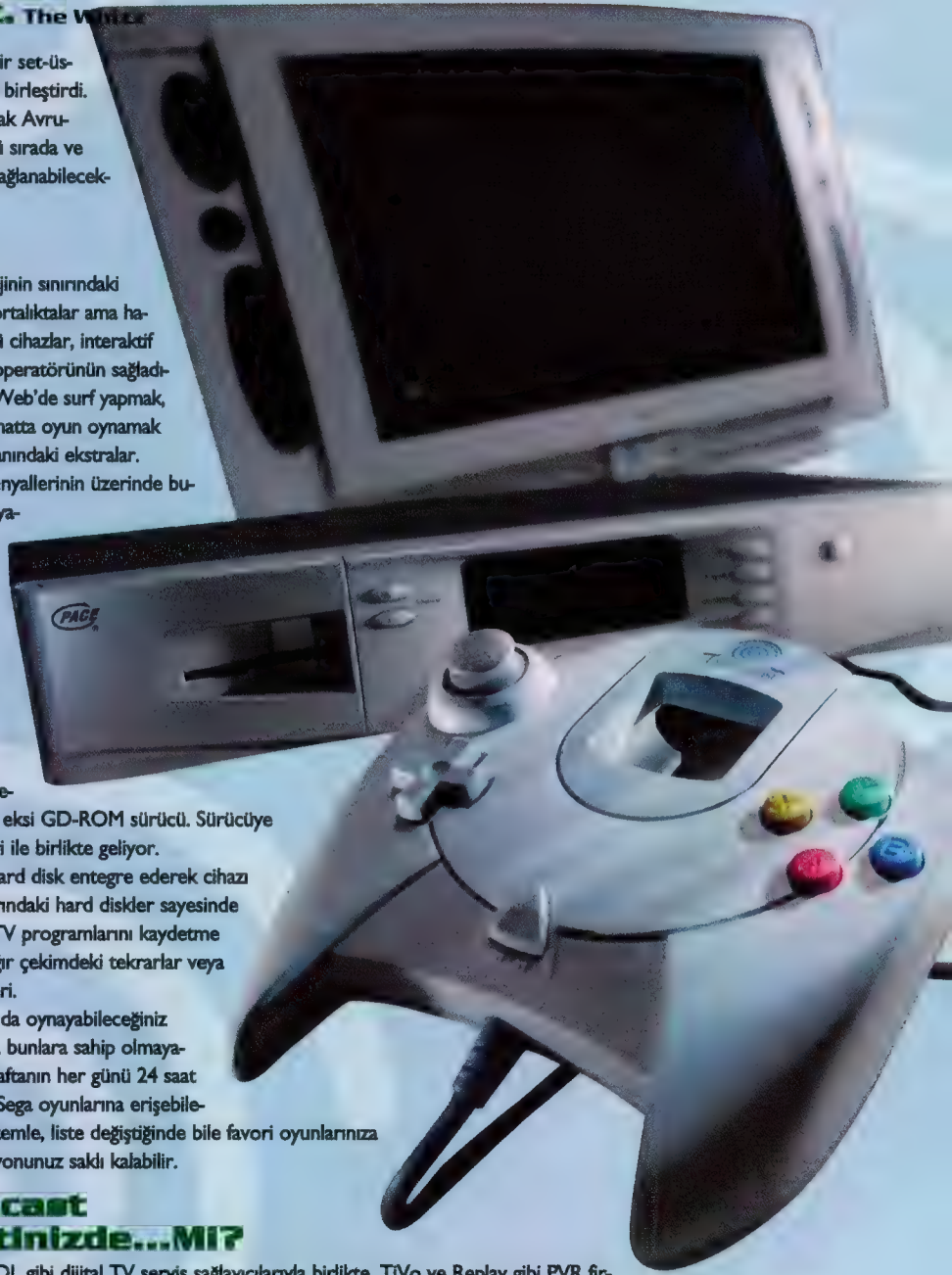


40 GB'lık bir hard disk sürücüsü, Dreamcast oyunlarını kişisel Pace video'nuzla indirebileceğinizi sağlayacak.

Dreamcast Hizmetinizde...MI?

Microsoft ve AOL gibi dijital TV servis sağlayıcılarıyla birlikte, TiVo ve Replay gibi PVR firmaları da tüketici radar ekranlarına kaydolmaya başlıyor. Sega oyunlarını birkaç yıl içinde TV'nizde oynamaya başlayabilirsiniz. Fakat şimdi en azından Dreamcast oyunlarıyla rüyalar görebiliriz. 

Pace/Sega projesi, Dreamcast teknolojisini bu Pace Ünitesi gibi dijital set-üstü cihazlara getirecek. Shenmue gibi harika maceralar dijital TV network'ünde yarına seçebilir.



“Teknolojik gelişmeleri bilmek yeterli değildir.
Bilmenin yanı sıra öğrenen ilk kişi olmak son derece önemlidir.”

İLK ÖĞRENEN SİZ OLUN !

EN DOĞRU BİLGİYE EN KISA ZAMANDA ULAŞINI!



- ✓ Dünyada ve Türkiye'deki en son teknolojik gelişmeler.
- ✓ BT uzmanı yazarların teknoloji yorumları...
- ✓ Teknoloji Bölümü: Geleceğin teknolojileri neler?
- ✓ İş Dünyası Bölümü: Dünyada BT şirketleri nasıl çalışıyor? En etkili yönetim hangisi...
- ✓ İnsan Kaynakları Bölümü: BT'de eleman nasıl tedarik edilir?En son gelişmeler...
- ✓ Ekonomi Bölümü: Sıcakı sıcakına borsa yorumları...

PUSU son sürat geliyor. Cem Uzunlar ve Hakan Yüksel meselelerinin tamamını PUSU'ya atmış durumdadılar.

Pusu'ya Yatın ve Bekleyin

Peki, altında iki Türk'ün imzası bulunan bir FPS aksiyonuna ne dersiniz? 3TE Games ile sizin için görüştük. Bize yoldaki oyunları PUSU'dan ve kendilerinden bahsettiler.

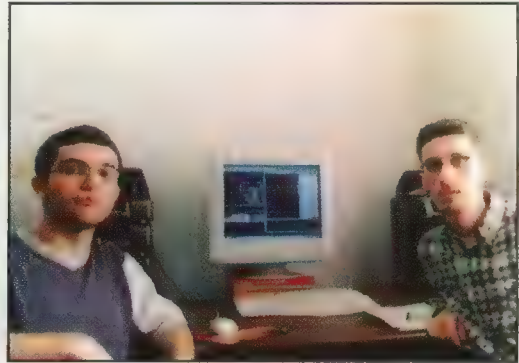
-Alp Burak Beder

İki Hayalperest



Hayal kurmaktan yorulmayanlar için, kainatta gidilemeyecek hiçbir yer, yapılamayacak hiçbir şey yok. Hayalleri uğruna yaşayanlar için ise, uçsuz bucak-

sız kainatta hayallerinden başka hiçbir şeyin anlamı yok. Çünkü onlar, hayatlarını bu hayallerini gerçekleştirmek için harcamaya hazırdırlar. Bu ay bu say-



falarda hayalleri uğruna pek çok şeyi arkada bırakmış iki kişiden bahsedeceğiz: Cem Uzunlar ve Hakan Yüksel.

İnternet haber gruplarını geçtiğimiz ay boyunca takip edenler için bu

iki isim kulağa çok yabancı gelmeyecektir. Bundan seneler önce ilkokulun tahta sıralarında tanışan, dostluklarını bu günlere kadar taşıyan Cem ve Hakan, şu aralar 3TE Games adlı bir grubun çatısını oluşturuyorlar ve PUSU isimli oldukça iddialı görünen FPS oyunu üzerinde çalışıyorlar. PUSU üzerinde çalışmaya yaklaşık dört ay önce başlamış olmalarına rağmen, şu an oyun motoru, eğitim bölümü, ilk bölüm ve birkaç silah üzerindeki çalışmalarını tamamlamışlar. PUSU'nun programlama kısmıyla Cem, senaryo, tasarım ve çizim kısmıyla Hakan ilgileniyor.

Sonuna Kadar Gitmek



▲ Bu kamyonun içi sızı ömür boyu zengin edecek kadar uyuşturucuyla yüklü olabilir. Yakın gitsin!



Cem ve Hakan için PUSU'yu tamamlamak bir hevesin çok ötesinde. İki arkadaş, 1994 yılında, Kabataş Erkek Lisesi'nin bilgisayar laboratuvarında oyun yapımıyla tanışmışlar. Pascal öğretilen Bilgisayar derslerinde, Cem ve Hakan'ın sürekli ilgisini çeken, Pascal'ın görsel ve renkli yanı olmuş. Bunu kullanarak basit oyunlar yazmışlar da. Fakat Pascal'ın sınırlarının farkına vardıklarında kendilerini bilgisayar kitapları satan bir kitapçının önünde bulmuşlar. 3TE Games'in merkez üssü de diyebileceğimiz Cem'in evindeki, içinde oyun yapımıyla ilgili yüzden fazla kitap bulunan 3TE Games kitaplığının ilk kitabı da bu şekilde alınmış. Hakan, "Bu kitabı alacak parayı biriktirmek için uzun süre uğraştık ama olmadı, biz de birinden borç aldık. O borcumuzu hâlâ ödemiş de-



ğiliz" diyor ve Cem ekliyor "Genel olarak kitap okumayı çok seviyoruz. Sadece bu kitaplıktaki programcılık ve çizim kitapları değil, bizim için bütün kitaplar bir tutku."

Kırık Hayaller

Oyun yapıcılığıyla, programlamayla ve sayısal sanatlarla ilgili ki-

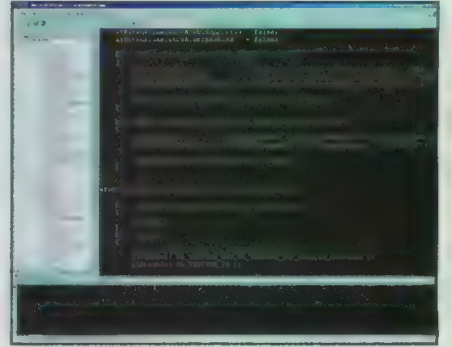
tapları okuyarak sürekli kendilerini geliştiren Cem ve Hakan, Lise son sınıfa geldiklerinde C&C tarzı bir strateji oyununu bitirmek üzereymişler. Grupları, müzisyen, çizimci ve tasarımcı da dahil olmak üzere altı kişiymiş. Fakat, oyunun bitimine yakın, tam da işin zor kısımları olan grafikler, araç tasarımları gibi kilit noktalar halledilmişken, Cem ve Hakan dışındaki grup üyeleri oyuna ve oyun yapıcılığına karşı zaten bir türlü hissedemedikleri güveni tamamen kaybedince grup dağılmış. Zamanının en iyi RTS oyunu olan Red Alert'e rakip olabilecek kalitedeki bir RTS oyunu da bu şekilde ortada kalmış.

Büyük Hayaller

Cem ve Hakan hayallerini kovalamaya devam etmişler. "En büyük hayalimiz 3D RPG oyunu yapmak" diyor Hakan, Cem de ekliyor "Hatta bunun için yaptığımız çalışmalar da var, oyun ka-

famızda bitmiş durumda, onu kafamızda oynuyoruz ama işte bir de bunları çizip programlamaya fırsat bulsak!" Fallout serisini çok seven Cem ve Hakan, RPG türüne özel bir bağlılık duyuyorlar. Muhtemelen PUSU'dan sonra üzerinde çalışmaya başlayacakları oyun olan 3D RPG oyun da, topkırı Fallout gibi apokaliptik bir geleceği konu alacak.

Oyun yapımına bir süreliğine ara veren Cem ve Hakan bu süre içinde de yine oyun yapmak için başka bir şeyler yapmışlar. Ne mi? Oyun yapımını öğrendikleri kitaplardan edindikleri programcılık bilgisini muhasebe programları yazmakta kullanabildiklerini gören ikili, Turing adında bir yazılım şirketi açmış ve firmalara taleplerine göre muhasebe programları yazmaya başlamışlar. Cem ve Hakan evlerindeki bilgisayarları Turing'den kazandıkları paralar sayesinde almışlar. Uzun süre faaliyetlerine devam eden Turing, Türkiye'nin en büyük yazılım şirketlerinden biri olan LINK ile çözüm ortaklığı anlaşması bile imzalamış. Fakat belediklerinden fazla büyüyen şirket oyun yapmalarına engel olduğundan bu işi bırakmışlar ve tekrar oyun yapımı işine geri dönmüşler. İşte PUSU üzerindeki çalışmalar böyle başlamış.



Tam Yol İleri

Aslında işler oldukça hızlı ilerliyor. Bunda en büyük pay, İkili'nin sürekli koordinasyon içinde çalışmasında yatıyor. Silah ve bölüm tasarımlarından sorumlu Hakan şimdiden birkaç silahın modellemesini tamamlamış durumda. Cem ise

bitmiş bölümler için gereken kodları yazıyor ve aynı esnada oyun motorunun üzerine, onu daha da güzel gösterecek fırça darbelerini vuruyor. Fakat işler ilerledikçe ve dolayısıyla karmaşılaştıkça tüm bu yükün altından tek başlarına kalkamayacaklarının farkındalar. Bu yüzden karakter tasarlayabilecek, müzik ve seslendirme yapabilecek sanatçılara ve 3D animatörlerle ihtiyaç duyuyorlar. Cem, "Fakat hepsinden önemlisi bir sponsor. Bir sponsor



bulabilirsek bu projeyi bitirmemiz en fazla 6-9 ay sürer" diyor. Cem'in programlama konusunda kendisine güveni tam: "İnternet benim için en büyük kaynak, bir sorunum olduğunda, ünlü oyun yapımcılarının mesajlarıyla katıldığı yabancı haber gruplarına derdimi yazıyorum. Şimdiye kadar cevapsız kaldığım



olmadı" diyor. Hakan, şu an Actor motoruyla geliştirdikleri oyun üzerinde harıl harıl çalışan Dinç Interaktif'in sahibi Mevlüt Dinç ile bundan seneler önce görüştiklerini ve İngiltere'den tatil için gelen Mevlüt Bey'in kendilerine çeşitli konularda yardım ettiğini ve yol gösterdiğini söylüyor. Cem, "Bizde de bu mantık gelişmeli, ancak bu sayede ilerleyebiliriz" diyor.

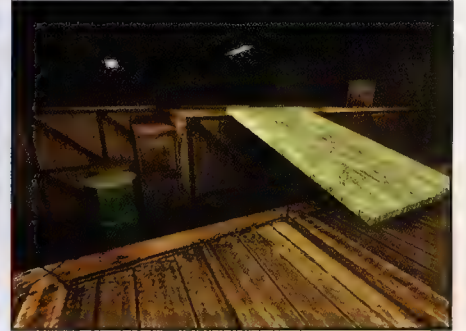
"Gerçekçi bir oyun yapmak istiyoruz" diyorlar. Günümüz FPS'lerinde ortalama etkileşiminin yeterli olmadığını söyleyen Cem ve Hakan için son zamanlarda yapılmış en iyi FPS oyunu Deus Ex. Kendi tabirleriyle "zeki" bir oynanış sunacak olan PUSU'da, hem Half-Life'daki gibi ağır aksiyon yüklü bölümler, hem de Rainbow Six'deki gibi taktik saldırılar gerektiren bölümler bulunacak. Cem bunu bir örnekle açıklıyor: "Üsküdar Meydanı'nda geçen bir



PUSU NELER Getirecek?

3TE Games'in, eğer sponsor bulunabilirse 6-9 ay sonra bitirmeyi düşündüğü PUSU'da neler olmayacak desek daha mı doğru olurdu acaba. Bir bakalım:

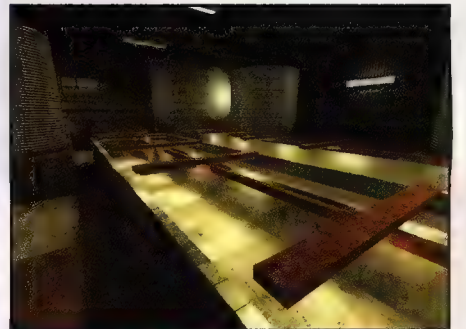
- GeForce 3'ün getirdiği grafik teknolojilerinin çoğuna destek verilecek. Fakat alt ve orta seviye kullanıcılar asla unutulmayacak. OpenGL kullanılan PUSU'nun grafik kalitesi için baz nokta Quake 3. Cem ve Hakan'a göre PUSU'nun görsel kalitesi Quake 3'ten daha iyi olacak.
- PUSU tamamlandığında günümüz Nvidia kartlarında standart haline alan doku sıkıştırma (texture compression) özelliğinden tutun da, en gelişmiş shader efektlerine kadar pek çok grafik teknolojisini destekleyecek.
- PUSU'da ayrıntılı bir yapay zeka olması düşünülüyor. Bu sayede gerçekçi ve ikilinin tabirine göre "zeki" bir oynanış yer alacak. Hem Half-Life tarzı tempolu aksiyon, hem de Rainbow Six tarzı, taktik aksiyon yer alacak. Ayrıca pek çok bölümde hiç silah kullanmadan insanlarla konuşmalı ve olayların önündeki sır perdesini aralamalıdır.
- Oyunda açık ve kapalı mekanlar bulunacak. İstanbul, olayların geçtiği ana mekan. Bu yüzden hiçbir mekan gerçekçilikten taviz vermeyecek. Ayrıca oyunun ortasından itibaren sizi büyük bir sürpriz bekleyecek. Kahramanımız Fatih'in başına gelenler, pişmiş tavuğun başına gelmeyecek.
- Oyunda yaygın bir çoklu oyuncu desteği düşünülüyor. Counter-Strike'a göre daha büyük haritalarda, daha fazla taktik içerecek çoklu oyuncu özelliği kooperatif oyunlar üzerine yoğunlaşacak.
- Oyunda dil olarak hem Türkçe, hem İngilizce bulunacak. Bir sponsor bulunduğu takdirde, oyun yurt dışında da satılacak.
- Oyun öncelikle PC platformu için sahneye çıkacak, ardından Macintosh ve Xbox platformları için de uyarlanacak.



Oyunun tamamlanan eğitim bölümünün görüntüleri, gerçekçi bölüm tasarımlarına bir örnek niteliğinde.

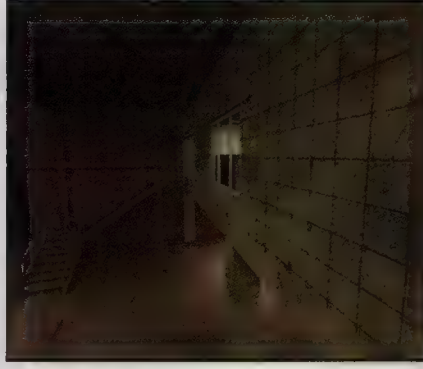
bölümde, kahramanımız silahını çıkarırsa ortalık karışacak, halk etrafa kaçışacak, ortalık bir anda polis kaynayacak."

Çoğunluğu İstanbul'da, açık ve kapalı mekanlarda geçecek oyunun kahramanı Fatih isimli, ailesi hunharca katledilmiş, içi intikam ateşiyle yanıp tutuşan bir genç. Oyunda, uyuşturucu tüccarlarına ve onların adamlarına karşı verdiği mücadelede Fatih'e yardımcı olacağız. Tam bir filmi andıran oyun boyunca sizi büyük sürprizler bekleyecek. Bunlardan en büyüğü oyunun ortasındaki... bir saniye, sürprizdi, değil mi? Neyse, biraz ipucu vereyim. Half-life oynayanlar oyunun ortasında Gordon Freeman'in karanlık bir odaya girdikten sonra bayıltilarak nasıl yakalandığını bilirler. Fatih de tıpkı Gordon Freeman gibi, kötü adamların kendisine hazırladığı bir tuzağa düşüyor ve oyun bambaşka bir atmosferle kaldığı yerden devam ediyor.



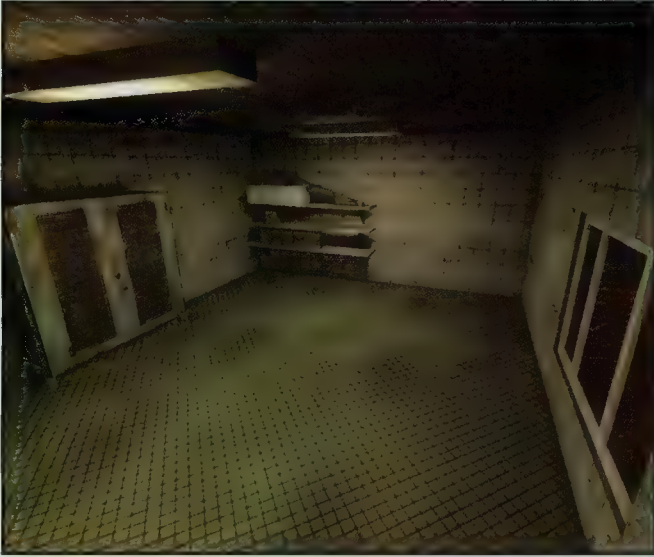
Bu görüntüdeki ışık oyunları, PUSU tamamlandığında göreceğinizin yanında hiçbir şey.





Bana Silahımı Verin!

Fatih, ailesini katleden, gençleri zehirleyen kötü adamlara karşı savunmasız değil. Yanında tamamı gerçek hayattakilerden alınma, birbiriden güçlü silahlardan oluşan bir cephanelik bulunacak bu sinirli genç adamı yolda görürseniz yönünüzü değiştirin. Bombalardan tabancalara, tüfeklerden ağır makinellere kadar pek çok silah elinizin altında olacak. Ama hayır, gerçekçilik adına, hiçbirini yerlerden taş toplar gibi toplamayacaksınız. Silahları size bölüm başında belli bir kişi verecek veya siz kendiniz belirtilen bir yerden bu silahları alacaksınız.



İşin Sırrı

Oynanışla ilgili düşünülen belli başlı kilit noktalar var. İkili, her şeyden önce PUSU'daki gerçekçilikten taviz verilmemesi hususuna büyük önem veriyorlar. Cem, "Diyelim vuruldunuz, diyelim bacağınızdан vuruldunuz, yürümeniz ak-sayacak, koşamayacaksınız. Bu durumda yapmanız gereken kuytu bir yer bulup saklanmak olacak" diyor ve Hakan ekliyor, "Kolundan vurulan biri nasıl olur da aynı hassasiyetle nişan alıp ateş edebilir? PUSU'da elimizden geldiğince bunlara dikkat edeceğiz." Fakat oynanışın öldürülmeyeceği ve her zaman zevkli tutulacağına da söz veriyorlar.

Şu an 3TE Games'in web sitesinde (www.3tegames.com) teknoloji demo-su bulunan PUSU'yu kendiniz de çekip deneyebilirsiniz. Şu an için görüntü



kalitesi olarak oldukça iyi görünen PUSU, bu haliyle yetinmeyecek. Cem, eklenebilecek özelliklerin birkaç kod satırından ibaret olduğunu uygulamalı olarak bana gösterdiğinde ben yeterince tatmin oldum. Buna göre, Quake 3'ün meş-

hur curve'leri PUSU için çocuk oyuncuğu. Bunun yanında oyunda bump mapping (kabartmalı dokular) ve volumetric lighting (hacimsel ışıklandırma) gibi görsel kaliteyi iyice artıran özellikler eklenecek. Visual C++ diliyle yazılan ve OpenGL arayüzüyle geliştirilen PUSU'nun grafik motoru, GTK-Radiant ile çizilmiş haritaları kullanıyor. Hakan, silah, karakter ve nesne modelleri için Milkshape'i tercih ediyor, ayrıca kaplamalar için Photoshop kullanıyor.

Dahası da Var!

İlerride oyun yapımcılığına devam etmek amacıyla olan Cem ve Hakan için PUSU'dan sonra en öncelikli proje hayallerindeki 3D RPG oyunu olacak. PUSU'nun ardından (sponsor buldukları takdirde hemen) aynı isimle şirketleşmeyi hedefleyen ikili, şu aralar işi-gücü, okulu, uykuyu hatta zaman zaman yemeyi, içmeyi de bırakarak oyunlarını tamamlamak için gece gündüz çalışıyorlar. Cem, "Biz bu iş için yola çıktık, başka bir şey değil, oyun yapmak istiyoruz ve yapıyoruz da" diyor, Hakan da ekliyor "Çok uzun zamandır, gerçekleşmesini en çok istediğimiz hayal bu, her şeyi arkada bıraktık." Almany'a'dan, Vulpine isimli, oyun motoru pazarlayan bir firma'dan iş teklifi aldıklarını söyleyen Cem, oyun motoru değil, oyun yapmak istediklerini ısrarla tekrar ediyor.



Cem ve Hakan'la yaptığımız sohbetin sonlarına doğru 3TE Games ismi ka-fama takılıyor, soruyorum, Cem cevap veriyor: "Aslında grubumuzun adını 3 Taş koyacaktık, ama ş harfi yabancılar için sorun olacaktı, ş yerine s kullandığımızda ise "3 Tas"ın alakasız bir Türkçe anlamı olacaktı. Biz de "Taş"ın sadece baş harfinin okunuşunu alıp oraya koyduk."

Bence PUSU, Duke Nukem Forever'dan veya Max Payne'den, hatta Red Faction'dan daha önemli bir oyun. Bu yüzden bir onu, bir de Mevlüt Dinç'in üzerinde çalıştığı oyunu, ismini saydığım diğer oyunlardan ve bütün diğer oyunlardan daha büyük bir sabırsızlıkla bekliyorum. Eğer PUSU için bir şeyler yapabileceğinize inanıyorsanız ve 3TE Games'e katılmak istiyorsanız turing@anet.net.tr adresine bir E-posta gönderebilirsiniz. Eğer sizin de, bizi ve bütün okuyucularımızı heyecanlandıracak çalışmalarınız varsa abbeder@gamapro.com.tr adresine de bir E-posta gönderin. Önümüzdeki ay Türk oyun yapımcılığındaki yepyeni oluşumlarla tekrar bu sayfalarda olacağız.

GT

GRAN TURISMO 3



- Melih Güven

Şu ana kadar gerçekleşen bütün videogaming olaylarında bulunan, her zaman en yeniyi Gamepro aracılığı ile sizlere taşıyan biri olmaya çalıştım. Ve genelde bu tarz yapımları Türkiye'de ilk ben inceleme fırsatını buldum (Bouncer, TGS ..)

Bu seferki ilkim ise sadece Türkiye için geçerli değil, tüm dünya konsol yazarları arasında bir ilk. Bütün dünyanın merakla beklediği o büyük oyun nihayet uzun uğraşlar ve diplomatik görüşmeler sonucunda elimde. İnanamazsınız bir tek CD için ne kadar para bayıldığıma (GT3 CD olarak hazırlanmış). Ama değdi; üstelik her kuruşuna!! Onca fedakarlıktan sonra bu kadar merakla beklenen bir yapıyı ilk olarak siz Gamepro okurları okuyacak ve de her türlü detayına (eminim ki merak içindesinizdir) yer verdiğim bu yazı ile oynamış kadar olacaksınız.



Arabe Driftçileri kendi araçlarının ışıltı altında en iyi şekilde görünmesini istiyorlar. Bu yüzden hasar modelleri bulunmuyor.



GT3'ün yeniden ayarlanan AI'sı, yarışlar sırasında CPU tarafından kontrol edilen arabaların aynı çizgiyi bir kez daha kullanmayacakları anlamına geliyor.



Titrak ısı dalgaları GT3'deki tekrarların görsellerine pozitif bir katkı sağlıyor.



GT3'deki 150 arabanın herbiri 4000 poligon kullanılarak hazırlanmış. Bu rakam, GT2'den 10 kat daha fazla.



Ağaçların arasından süzülen ışıltı hızımları, PS2'nin grafiksel gücünü ortaya koyan atmosferik özelliklerden bir tanesi.

Sıkıntılı bekleyişin ardından tam olarak saat 01:27'de beklenen adam geldi. Gerçi aile dostumuz benim ilgimin kendisinden çok getirdiği şeye yöneldiğinden alınmış gibi görünüyor ama yine de her şeyi unutmuş durumda olmamı normal karşılamak lazım. İşte nihayet üstünde Japonca yazıların olduğu lacivert renkli poşet elimde. Kalbim sanki yerinden fırlayacak. Poşeti hızla çıkartıyorum, ne göreyim bu sefer de bir kağıt çepeçevre sarmış durumda beklediğim şeyi. Bir hırsla bu kağıttan da kurtulduktan sonra gözlerimi kamaştıran kırmızı kabıyla Gran Turismo 3 karşımda. Oldukça karizmatik bir kapak dizaynına sahip olan oyunun kapağını açıyorum bu sefer de müthiş bir kitapçık ve bir o kadar güzel olan cd baskısını görüyorum. Ağzım adeta açık kalmış durumda, hatta çevremdekiler bu bakışma sahnesi karşısında şöyle yorumlarda bulunuyorlar; "oyunu oynamayı düşünmüyormusun, tak da biz de görelim bu kadar beklediğin şeyi, olm bunu görüncə böle oldun Final X gelince naapcan?"

Başlamadan Bir C.G İyi Gider

İşte böyle bir gecede elime geçen oyunu hiç durmadan sabaha kadar oynadım. Emin olun siz de öyle yapardınız. O kadar büyüleyici bir yapıyı ki kesinlikle böylesini görmediniz. Ya da PlayStation 2'de benim bilmediğim bir oyun var!! İşte böylesine büyüleyici bir yapıyı her detayına kadar öğrenmeniz için tam manası ile masaya yatırıp ameliyat ettim ve sizlere otopsi raporumu sunuyorum.

"Nihayet Büyük An!! (GT 3 oynuyorum hehehe)

Demo bittince başınızın dönmeyişini geçeceğinizi düşündüğünüz anda hata edip de start düğmesine basıyorsunuz ve daha menüsü ile bile ne kadar iddialı olduğu anlaşılan müthiş oyuna başlıyorsunuz. Gran turismo ya da arcade mode'u seçin hiç farketmez, sonuç dakikalarca ağır açıklığı oluyor. Daha araba seçme ekranında salyalarınız için bir kap bulamaz gerekiyor. Ön plandaki müthiş araba modellerine mi çıldıracağınız yoksa arka plandaki hareketli video görüntülerini (araba yapımcıları tarafından G.T.3 için hazırlanmış araç görüntüleri) mi izleyeceksiniz şaşırıyorsunuz. Üstelik artık seçeceğiniz arabanın her detayını görmenize yardımcı olan bir zoom modunuz var. Bu sayede Polphony'deki ustaların ne kadar deli bir iş çıkarttıklarına hayret ediyorsunuz. Arabaların kapı açma kollarındaki anahtar deliğinden,

Büyük Gün

Tarih 4 Mayıs 2001. Bugün benim için oldukça büyük bir gün. Çünkü bugün Japonya'dan özel sparişimin geleceği gün. Gerçi spariş veren tek ben değilim aile dostumuza. Kardeşim volkmen istedi, arkadaşım da D.V.D player. Hani şu elde taşınacak kadar küçük olan D.V.D playerlardan. Bu Japonlar da ne kadar zeki adamlar yahu; sen gel kocaman aleti elde taşınacak boyutta yap üstelik bir de ekran ekle ki taşınırken izlenebilsin. Ama benim heyecanım ne bu teknoloji harikasını görmek ne de kardeşimin volkmenini dinlemek adına. Benimkinin adı Gran Turismo 3!! Evet evet yalnız duymadınız, hepinizin beklediği o dev oyundan bahsediyorum. Yo hata yapılmış olamaz daha gitmeden önce Japonya'daki bir dükkandan ayırtıldı bile. Üstelik fiyatının 1,5 katına (ne de olsa oyun piyasaya çıkalı 6 gün olmuş, haliyle açık arttırmayı andıran bir biçimde satılıyor). Anlayacağınız az sonra elimde olacak paketin içinden müthiş bir şey fırlayacak... Saat neredeyse onbir olmuş nerede kaldı bubey? Hah! Kapı çalındı! Belki de odur. Ne? o değil mi? Üfff bu gece bu oyunu oynayamazsam çatlarım. Bu



PS2'nin gücünün avantajlarından biri küçük ayrıntılarda yatıyor. Mesela dönemeçlerde gerçekçi dumanlar çıkartan lastikler.



GT3'ün arabaların o kadar ayrıntılı bir biçimde modellendiği ki, cisimlerin arkasına görüyorsunuz -kardaki sürücüyü gördünüz mü!

fren disklerine, rüzgar oluklarından farlarının içine kadar herşey üç boyutlu olarak dizayn edilmiş. Kafayı yemez de arabanızı seçebilirsiniz pist seçme ekranı karşınıza çıkıyor. Bir çok da bu aşamada yaşıyorsunuz. Çünkü hareketli videodan oluşan o alışılmış pist tanıtımları bu bölümde de baş gösteriyor. Ama yine ufak (!) bir farkla. Oyun içi grafiklerle. Grafiksel olarak pistler arabalardan hiç geri kalmıyor hatta onları solluyor. Özellikle Trial Mountain pistindeki ağaçların arasından süzülen güneş ışığı insanı adeta büyülüyor. Daha önce de güneş efekti gördük diyenleriniz varsa hemen belirtiyim eminim daha önce her yaprağın rüzgarda sallanırken güneş ışığına girip çıkarak renk



**Sim modu ile, upgrade'lerin satın alın-
cında ve modifikasyonlar yapıldığın-
da arabaların kontrolünde hissedilir
değişiklikler yaşanacak.**



**Analog butonlarla, Super Speedway gibi parkurlardaki
haff dönemeçleri fren yapmadan, gazı bırakıp moto-
run devrini düşürerek dönebilirsiniz.**



**Arkayı görmek için ayarlanan butona bastığınızda, Seattle'in gökdelenleri arasın-
da perideyken ikinci güneşin kuzl ışıklarını görüyorsunuz.**



değiştirdiğini görmemişsinizdir. Üstelik bu yapraklar tamamen rastgele hareket ediyor ve ışıklar ekrana tatlı yansımalar yapıyor (bu kadar da olmaz peşss!!!). Oyunun inanılmazlıklarından sıyrılıp bir pist seçmeyi başardıktan sonra çok sevindirici bir başka özellik dikkatinizi çekiyor; neredeyse yok denecek kadar az yükleme zamanları. Evet G.T3 PlayStation2'deki birçok oyunun aksine çok az yüklüyor. Ama siz bunun farkına oyunu 10-20 defa oynadıktan sonra ancak varabiliyorsunuz. Çünkü oyun başladığında bu kadar mükemmel grafiklerin ne kadar yüksek bir Frames Rate ile koştuğuna inanamamakla meşgul oluyorsunuz. Üstelik hiçbir sonradan oluşma olmaması da başınızın dönmese sebebiyet veren bir başka faktör. Bununla da bitmeyen grafik mucizesi pistteki buharlaşmalar ve oyunun en büyük sürprizi olan yağmur efektleri ile karşınıza çıkınca yapıcıların sizi öldürmeye niyetli olduğunu iyicene anlıyorsunuz. Bir G.T.'da ilk defa kullanılan yağmurlu hava daha önce hiç bir videogamde görülmemiş kadar gerçek. Hele ilk kalkışta yağmur damlalarının arabanızın stoplarından aşağıya kayması, ya da hareket halindeyken tekerlerinizin etrafa saçtığı su birikintileri gerçekten eşine rastlanmaz güzellikte. Şu anda size anlatırken grafikleri tarif edebilecek hiç bir kelimenin kalmadığını görüp dehşete kapılıyorum. Ama size kısaca 25 milyon poligon/saniye dersem, hatta oyunun gelmiş geçmiş en iyi grafikli video oyunu olduğunu söylersem başka kelime aramama gerek kalmaz sanırım. Sesler için çok fazla bir değişim olduğu söylenemez ama müzikler ve orjinallerinden alınmış motor sesleri o kadar güzel ki daha fazla bir eklemeye ihtiyaç duyduğu söylenemez.



**İki CD yerine, GT3 tek bir DVD üzerinde
gelecek.**



**GT3'deki her arabanın motorunun sesi
Japonya'daki Montegi yarışında canlı
olarak kaydedildi.**



Gerçek Mantıklı Fizik Sistemi

Grafiklerin müthişliğinden biraz olsun sıyrılmanızı sağlayan bir başka müthişlik ise oyunun oynanabilirliği. Daha önceki G.T.'lardaki gerçekçi oynanış bu yeni bölümde de mevcut ve hatta çok daha gerçekçi bir sürüş fiziği kazanmış. Firma 60 kare/saniyeden yararlanarak her türlü amortisör ve fren hareketini oyuna çok daha iyi sokmuş. Artık pistteki bozukluklar, toprak ya da çim alanlar, veya arabanızın çekiş sistemi farklılıkları sizleri çok daha fazla etkileyecek. Yani yarışlarınıza başlamadan önce seçiminiz çok daha iyi yapmalısınız. Artı olarak rakipleriniz eski bölümlerdeki kadar tolerans sahibi değiller bunu da hemen belirtiyim. Rakiplerinizi normal koşullarda yenemiyorsanız eskiden olduğu gibi ayarlamalar ve geliştirmeler yapmalısınız. Fakat hemen uyarayım bu sefer arabanın ağırlığı bile çok ince ayarlanmalı çünkü yapıcılar her türlü parçayı ve yapacağı etkiyi gerçek hayattan bire bir uyarlamış. Kısacası oyun gerçekçi bir zorluğa sahip. Bu da oyunu piyasadaki bütün yarış oyunlarından çok daha güzel yapıyor. Elinize joypadinizi alıp da oyuna başladığınızda ne demek istediğimi çok daha iyi anlayacaksınız. Oyunun güzelliğini artıran bir başka faktör ise rally modu. Bu mod G.T.2'deki modun aksine hem çok geliştirilmiş hem de çok daha özenilmiş. Hatta piyasadaki bir çok rally oyunundan çok daha heyecanlı. Yani artık kolay bir çerez tadında algılamasanız iyi olur. İster pist ister rally modu olsun Gran Turismo 3 şu ana kadar oynadığınız bütün yarış oyunlarından çok daha gerçekçi ve bir o kadar da zevkli oynanabilirliğe sahip.





Gran Turismo 2'den tanıdığımız Roma parkurunda bir dönemeçe bulunan yollar sürücünün hızı azaltıyor.



Bir turu günışığında tamamladıktan sonra, sürücüler yağmur, sis, gece gibi çevresel özellikleri açmış olacaklar. Sürücüler de bu efektlerin arabaların kontrolünde neden olduktan değişikliklerle uğraşmak zorunda kalırlarsınız. Burada görülen resimlerde havanın ve ışığın ne kadar gerçekçi olduğunu görüyorsunuz.



Ehliyetini Al da Gel..

G.T 3 bir çok yeniliğin yanında lisans testleri ve araba dükkanları gibi vazgeçemediğimiz özellikleri ile geri dönmüş. Bu kadar muhteşem bir yapıyı eleştirmek hiç içimden gelmiyor ama lisans testlerinin eskisinden hiçbir farkı olmadığını hemen belirteyim. Gerçi eski hali ile bile bizleri oldukça zorladığını da unutmamak lazım. Ehliyeti aldıktan sonra yapacağınız ilk şey gıcıran arabalarla dolu satın alma bölümünü ziyaret etmek oluyor. Bu bölüm G.T.2 dekinden oldukça farklı dizayn edilmiş durumda. Gerçi mantık aynı sayılır ama bu sefer satın alacağınız arabanın ülkesini ve ülke içindeki bölgesini seçiyorsunuz. Karşınıza çıkan markalar her zamanki gibi büyük isimler. Fakat bu bölümde toplam 160 araba bulunuyor. Ben ise henüz 50 adet kullanma fırsatı bulabildim. Kullandıklarım arasında en etkileyici olanları 2003 model Viper ve Lamborghini Diablo oldu. (Ne o imrendiniz değil mi!) Bunlar ve diğer arabaların tam listesini vereyim de merakтан çatlamayın.



Burada görülen oyunun durdurulan bir anından alınmış ve arabaların boyası üzerindeki yansımaların kalitesini gösteriyor.

Müthiş Bir Deneyimin Ardından

Oyunu her yönü ile size taşımaya çalıştım. Ama derginin basılmasına az gün kaldığı için i-link (konsolları birbirine bağlayarak çok oyunculu oynama) özelliğini test etme imkanım olmadı. Zaten benden başka G.T.3'ü olan arkadaşım da yok. Bu sebepten dolayı birkaç ay sonra oyun hakkında tekrar yazı yazmayı düşünüyorum (eğer isterseniz). Gerçi 80 saate yakındır yemeden içmeden PlayStation 2'min başındayım ama yine de oyunu tam manası ile bitirebilmiş değilim. Hala birkaç zorlu yarış beni ve de delişek Diablo'mu çıldırıyor. Onları geçer geçmez huzura ereceğim!! Yine de son kararım olmamak üzere bir notlamada bulunayım ki oyun hakkında daha iyi bir fikir sahibi olun. Gerçi bu oyunu beğenmeyeni direkt olarak çarpmıya germek lazım ya!! Yine de zevkler ve renkler tartışılmaz demek lazım sanırım.



Güneş ışınları Laguna Seca'da bir turu tamamlamak üzere olan bu plaj yarışının üzerine düşüyor.

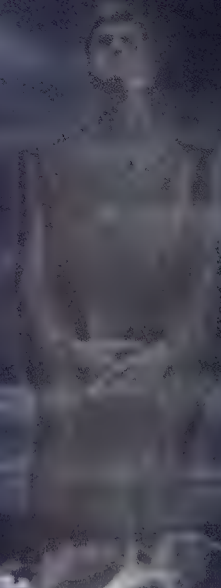


Audi TT, Trial Mountain'daki bir tünelle girerken bir Ruf ile boyaları değiştiyor.



"GT3'deki araçları profesyonel sürücülerin gerçek arabaları kullandığı gibi kontrol edebilirsiniz. Bu yüzden bence GT3, bir profesyonel sürücü gibi araba sürmenin öğreneceği en iyi yollardan biri" diyor Kazunori Yamauchi.





Anarchy Online

**Özgürlük için
başkaldırdık,
gönüllü
askerleriz biz;
Hepimiz tek
yürek olduk,
canlarımız
önemsiz...**

– Hasan Basaran

İşte hiçbir şekilde taviz vermeyeceğimiz ilkelerimiz:

- Klan askerleri birbirlerine koşulsuz güvenir, birbirleri için canlarını feda ederler. Böyle olmaması gerektiğini düşünüyorsan bizden değilsin!
- Bizimle aynı ideali paylaşan ve özgürlük için her şeyini feda etmeye hazır bütün insanlara açığız.
- Bize karşı savaş ilan etmediği ya da düşmanımızla anlaşma imzalamadığı sürece başka bir klanla savaşmayacağız.
- Şayet içimizden biri taraf değiştirip düşman klanlarından birine katılırsa (ki umarız bu asla gerçekleşmez), bu haini köpek gibi avlamak boynumuzun borcudur!

Ve işte kurallarımızdan bazıları:

- Sadece komutanlara değil, diğer bütün klan üyelerine saygı göstermek zorundasın.
- Bütün büyük saldırıların Beo tarafından onaylanması şarttır. Eğer uygun değilse onayı Xai ya da Destrega verecektir.
- Bize asla ihanet etme! İhanetin cezasını çok ağır ödeyeceğinden şüphen olmasın.
- Söyl yı da tarafız klan üyelerine saldırmak yasaktır; tabi eğer bize karşı kışkırtılmamışlarsa.
- EW klanının itibarını zedeleyecek sorumsuz davranışlarda bulunmak da tehlikeli ve yasaktır!
- Aynı anda iki klanda olamazsın. Kısaca; başka birileriyle birlikteysen bizden değilsin.
- HEPSİNDEN ÖNEMLİSİ EĞLENMEK ZORUNDASIN!

Not: "http://www.geocities.com/etemelckin/" adresinden sömülmüştür.

Milattan sonra 29.475... Samanyolu'nda yer alan birçok dünyaya koloniler kurmayı başaran insanoglu yerleştiği her dünyada yaşamını sürdürebilmek için gerekli olan kaynakları temin etmenin savaşını veriyor. Rubi-Ka da insan ırkının egemenliğine girmiş dünyalardan biri; galaksinin en uç sınırında bulunan küçük, şirin bir gezegen. Kum fırtınalarıyla, güçlü rüzgarlarla çalkalanan kızıl bir çöl gezegeni...

İlk sayfada yer alan satırlar bir Anarchy Online klanının üyelik şartnamesinden ibaret. Satırlar arasında gözüne çarpan Beo, Xai, Destraga kod adlı kişiler ise, Eternal Warriors klanına katılmış ve üstün başarılarıyla yüksek rütbelere yerleşmiş AO oyuncularından başkası değil. En önemlisi sözü edilen kurallar şartnameye iş olsun diye konulmuşlar, her bir kuralın klan üyeleri tarafından samimiyetle benimsenip göz önünde bulundurulması gerekiyor ve açıkçası kurallara uyulmadığında karşılaşılan yaptırımlar bile gerçek. Bu durum ilk bakışta bir hayli garip gözükken bir ciddiyeti ortaya koyuyor: "Yapma yaa! Bu sadece bir oyun" demeyin sakın. Çünkü bu sadece bir oyun değil! Evet, kabul etmek gerekirse Anarchy Online, bütün oyunlar gibi ana hedefi eğlence olan ama diğer oyunların çok azında bulunan ciddi anlamda gerçekçiliğe sahip bir Online RPG. Sırf bu kadarla kalsaydı AO, en azından diğer Online RPG'lerle aynı kefeye konulabilirdi, oysa onu hem diğer Online RPG'lerden hem de genel olarak oyunlardan ayıran hatırı sayılır noktalar var.

Everquest, Asheron's Call ve Ultima Online farklı açılardan güçlü üç Online RPG oyunu. Everquest ve Asheron's Call gücünü üç boyutlu, gerçekçi grafiklerinden alırken Ultima Online'da 1000'lerce oyuncu aynı anda oynayabiliyor. Pekki bu üç oyunun en can alıcı özelliklerini bünyesinde toplayan bir oyun geliştirilemez miydi? İşte FunCom bu sorunun yanıtını farkında olmayarak bundan ta 4.5 yıl önce vermiş. FunCom'un idealist



da. Böylece oyun sürekli güç kazanmış.

Şu an betası Internet üzerinde yüzlerce kişi tarafından test edilmekte olan Anarchy Online; Asheron's Call'dan daha gerçekçi üç boyutlu grafiklere; bunun yanında Ultima Online'dan en az 10 kat fazla oyuncuya (maksimum 50000 kişi) aynı anda multiplayer RPG keyfi yaşatacak bir potansiyele sahip. FunCom'un bu iki açıdan elde ettiği üstünlük AO'yu en iyi Online RPG yapmaya yetecek gibi ama öykü derinliği ve oynanabilirlik gibi diğer etkenleri de göz ardı etmemek gerek.

Anarchy Online'in derin oyklusu Star Wars, Blade Runner, Mad Max gibi filmlerden ve The Mars Trilogy, Diamond Age, Lord of the Rings gibi birçok kaptan esinlenilerek yazılmış. Öykü; Everquest ve Ultima Online'in aksine eski Avrupa karanlık çağı kültürüne değil, nanoteknolojinin hakim olduğu çok uzak bir geleceğe dayanıyor; Mekânımız Samanyolu'nun sınırlarında yer alan Rubi-Ka adındaki küçük bir çöl gezegeni. Yapısı itibarıyla elverişli olduğundan gezegenin kolonileşmesinde nanoteknolojinin büyük payı bulunuyor. Nanoteknoloji, gezegendeki insanların her türlü ihtiyacında kullanıldığı gibi savunma ihtiyacında da bolca kullanılıyor. (Boylece klasik RPG oyunlarındaki büyüler modern dünyaya bir şekilde yansıtılabilmişler.) Rubi-Ka'da baş gösteren şiddetli egemenlik mücadelesinin arkasında Omni-Tek denen sistemli ve güçlü bir organizasyon ve birbiriyle bile anlaşamayan üç asi klan var. Aslında Omni-Tek birçok gezegenin yönetimini elinde tutuyor fakat Rubi-Ka'nın tabii faktörleri ve büyük ölçüde nanoteknolojinin varlığı Omni-Tek'in bu çöl gezegenini ele geçirmesine engel oluyor.



Ucu bucağı olmayan böylesine derin bir oyuna adapte olmak görüldüğü kadar kolay değil. Dolayısıyla FunCom geliştiricileri oyunun bütün özelliklerini detaylı olarak içeren bir eğitim modülü ile öğrenme işlemini hızlandırmayı amaçlamışlar. Oyunun prodüktörlüğünü de üstlenen tasarımcı Tommy Strand konu üzerinde çalıştıkları 4 yılın yetersiz olduğunu belirtiyor. Bu yüzden bir yazar takımı oluşturup sürekli olarak öyküye eklemeler yapılmasını sağlayacaklar. Bu şekilde Anarchy Onlinee günden güne daha derin bir öykü yapısına sahip olacak. Lineer olarak şekillenmeyen öykü sürekli güncellendiğinde her bir oyuncu farklı deneyimler ve sürprizler yaşayacak.

Buna paralel olarak oyuna eklenen "Auto Content" özelliği Anarchy Online'i rakiplerinden çok ayrı ve üstün bir yere taşıyor. "Auto Content" özelliği sayesinde oyun sürekli ve size de bağlı olarak daha önceden eklenmemiş yeni görevler, yeni yerler inşa ediyor. Tüm bu özgürlüklerin ardında FunCom tarafından yazılan ana öykü işleyişine devam ediyor ve ana öykünün işleyişine bağlı olarak oyunun başında karakterinizin / karakterlerinizin Rubi-Ka'da ne işle uğraşacağına ve hangi klanlara dahil olacağına karar vermeniz gerekiyor. Otonite rejime dahil olup yüksek nüfusu şehirlerde bir burokrat mı olacaksınız? Şansınızı asilerin klanlarından birinde mi deneyeceksiniz?

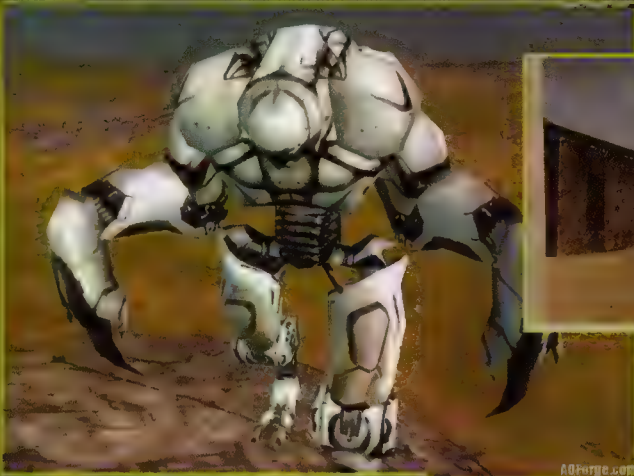
Yoksa çölde kendi halinde amaçsızca yaşayıp basit işlerle mi uğraşacaksınız? Seçim sizin! Oyundaki 4 ayrı ırktan her birinin kendine has güçlülük ve zayıflıkları var. Bu dört ırktan seçilecek bir karakterin, ırkından gelen farklı özelliklerinin yanında karaktere atanabilecek 12 sınıf (aslında meslek ya da uğraş alanı demek daha doğru olur) 90 yetenekle birlikte, aslında on binlerce farklı kombinasyondaki karakterden birini seçmiş oluyorsunuz. Tasarımcılar şu sıralar oyun içinde dans edebilirsiniz, arkadaş faaliyetlerine katılabilirsiniz ve hatta evlenip çocuk yapabilmemiz için çalışıyorlar.



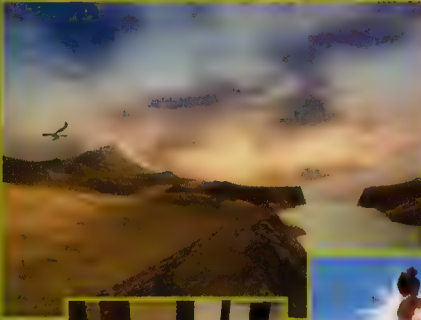
programcıları o zamanlar gerçek yaşama çok yakın bir oyun hayal ediyorlarmış. Zamanla hayallerinin yavaş yavaş gerçeğe dönüştüğünü görmek onları bile hayrete düşürmüştü. Hatta bir süre sonra AO projesine daha geniş çerçeveden bakmaya başlamışlar ve bu yüzden projenin gidişatı birkaç kez sektöye uğramış. Piyasaya çıkan her Online RPG, yenilikleriyle AO'ya örnek teşkil etmiş aynı zaman-

Auto Content özelliği Nasıl İşliyor?

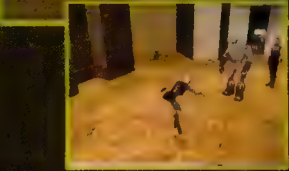
Diyelim ki; nehrin karşı kıyısında bulunan bir asir karargahına sızma görevi aldınız. Üssünüzün size vermiş olduğu bilgiye göre yakın çevrede özel bir anahtara ihtiyaç duyan bir havalandırma bacası bulunuyor. Bu durumda önce görevle ilgili bütün hikâye "öykü modülü"nde tasarlanıyor. Öykü modülü bir diğer modüle göreve uygun bir şekilde içerik oluşturmasını emrediyor. Bütün modüller bir arada ve öykü modunun verdiği emirlerle uyumlu olarak görevi oluşturuyorlar. Oyuncuya görevi bitirmesinde yardımcı olacak bilgi de burada sentezleniyor. Görevin oluşturulma işlemi sırasında karakterinizin özelliklerine uygun olarak görevin zorluğuna ve buna uygun olarak da kazanacağınız ödülle karar veriliyor. Oluşturulan bazı görevler zaman sınırına sahip ve belirli bir süre içerisinde bitirilmeleri gerekiyor. Bazı görevleriye istediğiniz kadar uzun bir süre boyunca oynamanız mümkün. Bu tip görevler oyuna sadece yemek aralarında zaman ayıran "30 dakika" oyuncuları için ideal. Yarım saat oynayıp ayrıldıktan sonra oyuna tekrar bağlandığınızda görevinizi en son geldiğiniz noktada sizi bekler halde görmek mutluluk verici oluyor. Başka birinin görevinize müdahale ederek her şeyi yokedip; öldürmeyi dört gözle beklediğiniz yaratıkları öldürmesine imkân yok. Dolayısıyla bunun için korkmanıza, endişe etmenize de gerek kalmıyor.



Tommy Strand oyunun RPG altyapısının sağlam olacağını garanti ediyor ve oyunun bu açıdan asla bitmeyeceğini, Anarchy Online'a sürekli yeni şeyler ekleyerek eskimesine izin vermeyeceklerini söylüyor. Her oyuncuya özel bir apartman daresi veren başka bir oyun yok (gerçi bu fikir biraz Omikron'dan çalıntı gibi duruyor ama...). Oyuncular Rubi-Ka'nın "kredi"lere dayalı ekonomik sisteminde kazandıklarını yaşam seviyelerini yükseltmek için kullanabiliyorlar. Bunun yanında oyun Action RPG kimliğini de başarıyla taşıyacak gibi. Yüzlerce silah ve nanoteknolojiyle mümkün hale gelen yüzlerce "teknolojik büyü" epey eğlenceli savaşlara zemin hazırlayacak. Fakat Anarchy Online sadece savaşmak üzerine kurulmamış; büyük bir ilkesi var: "Oyuncu ne istiyorsa onu yapsın!". Aslında bu klasik FRP evrenlerinin sınırsız olduğunu, oyuncuya sonsuz bir özgürlük verdiğini düşünenlerin kafasında soru işareti uyandırması gereken bir durum. Gerçekçi olmak gerekirse; bu, sadece daha fazla özgürlük için atılan küçük ama değerli bir adım ve hiç kimse böyle adımların oyun tanımının sınırlarını genişlettiğini inkâr edemez.



Rubi-Ka gibi geniş bir evrende tamamen üç boyutlu dizayn edilmiş orman, çöl ve şehir alanları gibi ortamların; karakter ve yapı modellerinin başıyla oynaya adapte edilmesi için güçlü bir grafik motoruna ihtiyaç duyulacaktı şüphesiz. Anarchy Online'da FunCom, kendi geliştirdiği grafik motorunu kullanıyor ve bu motor, beta testinde gösterdiği performansla oldukça sıkı bir iş çıkardığını gösteriyor. Oyunu grafik kartının ve monitorün desteklediği bütün çözünürlüklerde oynayabilmeniz başka bir artı. Böylece kaliteli ve son sistem 3D hızlandırıcılarıyla oyunun çok daha güzel gözükeceği ortada.

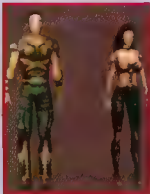


Irklar

A O'nın ırkları da sınıfları gibi görünüş itibarıyla diğer Online RPG'lere göre farklılıklar gösteriyor. Öncelikle; Elf, Dwarf, Orc, Human gibi klasik FRP ırklarının yerine bugünkü bilimin insanı adlandırmak için kullandığı Homo-Sapiens tabirine yakın isimler tercih edilmiş. Aslında bütün bunlar doğrudan oyunun geçtiği zaman ve mekânla alakalı. MS 29.475 gibi uçuk bir yılı telaffuz ediyorsak bazı şeylerin mutlaka modern bilim ve yaşama dayanması gerekiyor.

Homo-Atrox (Androgynous) ►

Rubi-ka'nın işçi sınıfını yani emek gücünü oluşturur. Özellikle yakın dövüşte çok etkilidir. Zeka yönünden eksiklerini yaptıkları işe ve üstlerine olan aşırı bağlılığıyla telafi eder.

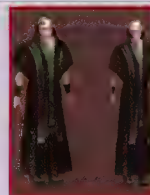


◀ Homo-Solitus (erkek/dişi)

Rubi-Ka'da bildiğimiz insan türüne en yakın ırk Solitus'tur. Oldukça gelişmiş yeteneklere sahip bu zeki yaşam formu aynı zamanda gezegenin çoğunluğunu oluşturur.

Homo-Nano (erkek/dişi) ►

Homo-Nano, gezegende vücutlarını çevreleyen enerji alanlarıyla dolaşarak duran bir çeşit cyberg ırk. Özellikle nanobot'ları (havada gezinen ve bir başka robotun içinde konaklayan küçük şirin robotçuklar) kontrol etmek ve çeşitli programlar geliştirip işletmek için tasarlanmışlardır.



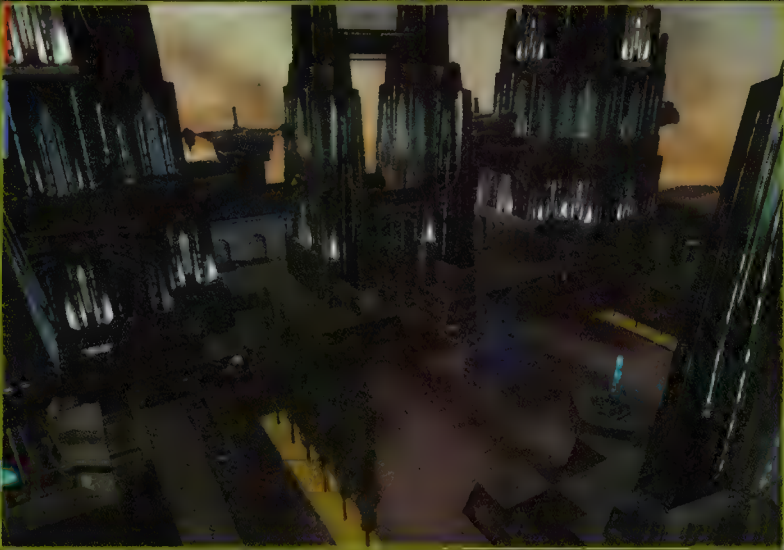
◀ Homo-Opifex (erkek/dişi)

Bütün cana yakınlığına ve sevimliliğine rağmen diğer ırklar tarafından hor görülün ve dışlanan Opifex ırkı Rubi-Ka'nın en az itibar gören kesimini oluşturuyor. Bunda en büyük etken; ırkın belirgin özelliklerinin işgüzarlık, sinsilik ve hilekârlıktan ibaret olması olsa gerek.

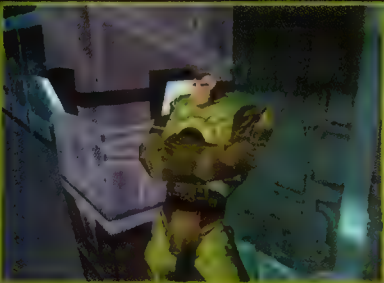


Her bir karakter ortalama 1000 poligondan ve yapıtlar da yaklaşık olarak 2000 poligondan oluşuyor ki bu onlara geniş bir hareket yelpazesi tanıyor. Hem karakterler hem de canılar oldukça yumuşak bir şekilde hareket ediyorlar. Üstelik FunCom'un titiz motion capture çalışmalarının eseri olarak karakter animasyonları yüksek oranda gerçekçilik taşıyor. Tüm bunların yanında screens-





AO, 2001'in sonlarına doğru piyasada olacak ama muhtiş bir çıkış yapabilmesi için diğer alternatif Online RPG oyunlarından ve özellikle de şimdiden en az AO kadar iddialı olan Asheron's Call 2'den daha fazlasını gerçeğe dönüştürmesi gerekecek. Aslında ben dahil çoğu kişi Ultima Online 2'den çok şey bekliyorduk ama geçtiğimiz günlerde UO2 projesinin iptal edildiği açıklandı. Bu da AO'nun işini mi kolaylaştırıyor ne? Her neyse... Bekleyelim ve görelim.



hot'larda da açıkça görebileceğiniz gibi çevre ve yapı tasarımlarında FunCom'un tutulduğundan kaynaklanan bir ahenk var. Kısaca görsel açıdan oyun şimdiden tam puanı almış bile.

Tüm bu yazılanlar AO'nun kusursuz olduğunu kanıtlamıyor tabi. Beta aşamasındaki bütün oyunlar gibi AO da birçok sorunla yüzleşiyor şu sıralar. Yaşanan en büyük sorunlar İnternet bağlantıları üzerinde yoğunlaşıyor. Şimdilik server'lar yeterince stabil çalışmıyorlar ve en kötüsü FunCom'un bağlantı kopmalarından sonra oyuncuların kaldıkları yerleri devam edebilmelerine olanak veren sistemi çeşitli server problemleri yüzünden çuvallayabiliyor. Ama FunCom'dan gelen açıklamalar sorunların en kısa zamanda giderileceği yönünde. Oyun tamamlanmış olduğunda her şey toz pembe olacak gibi gözüküyor.

Sınıflar

Oyunda birbirinden farklı 12 sınıf bulunuyor ama bu sınıfların Thief, Sorcerer, Mage gibi klasik FRP sınıflarıyla karıştırılmaması gerek. Bu açıdan AO'nun RPG klişelerine oldukça esnek yaklaştığını söyleyebiliriz. Ancak sınıfların gerçek hayata daha yakın olması AO'yu fanteziden uzaklaştırmıyor. Oyunun gerçek yaşamı daha geniş bir perspektiften ele alarak fantezinin sınırlarını biraz daha genişlettiğini düşünmek daha doğru olur sanırım.

Agent: Ajan olmanın görünmeyen avantajı Rubi-Ka evreninin her noktasında elinizi kolunuzu sallayarak dolaşmanıza imkân vermesi. Bunun yanında gizlilik her zaman olduğu gibi ajanlığın olmazsa olmazı kısmı.

Adventurer: Şehrin boğucu kalabalığını ve donuk renklerini beğenmeyip doğayla bütünleşmek isteyenler için maceraya atılmak çok iyi bir seçim olur herhalde. Ama doğada hayatta kalmak da kolay iş değil. Bir sürü ucubik yaratıkla yüz göz olmanız gerekecek.

Bureaucrat: İşte yaşamdan zevk almayı beceremeyen her akıllı yaşam formunun kariyerinin doruk noktası. Bürokrat olun ve hayatınız kaysın ;)

Doctor: Doktorlar savaşta zarar görenleri iyileştirmek için bilindik metodların yanında nanoteknolojiye de başvuruyorlar. Bunun yanında kısıtlı da olsa savaşta kolay hedef olmamaları için kendilerini savunabiliyorlar.

Enforcer: Enforcer'lar sadece kaba güç kullanan askerler değiller. Aynı zamanda hırsızların beceri ve zekâlarına da sahipler. Her şeye rağmen bir enforcer kaba gücün en son çare olmasından yanadır. İyi insanlardır yani...

Engineer: Teknolojiyi inşa, kontrol ve tamir ederler. Robot hayvanlar ve elektronik sistemler özel ilgi alanlarına girer. Bunların yanında nanoteknoloji üzerinde de sınırlı derecede söz sahibidirler.

Fixer: Bir nevi ticaret adamıdır Fixer. Rubi-Ka'nın yer altı dünyasında, yani kanunun ulaşamayacağı yerlerde alım-satım işleriyle uğraşır. Başı sık sık derde girer bu sebepten.

Martial Artist: Bir dövüş sanatları ustasının felsefesi çok farklıdır. Mutluluğu maddede aramaz; maneviyatta arar. Mesela ona göre Rubi-Ka'nın geleceği ruhani dünya ile olan ilişkilere bağlıdır. Ama bana sorarsanız bunlar için geyik kısmı; önüne geleni döver bu adamlar sonra felsefe yaparlar. İş mi yani?

Meta Physicist: Meta-fizikçiler bilimin ulaştığı noktayı pek de iç açıcı bulmazlar ve her şeyin bilimle çözümleneceğini şiddetle iddia ederler. Ruhsal birtakım çıkış noktaları ararlar, fenomenlerle boğuşurlar. (Boş adamlardır yani).

Nano Technician: Nanoteknoloji uzmanları bir anlamda modern çağın büyücülere gibidirler. Dolayısıyla da AO'nun en karizma sınıfını oluştururlar.

Soldier: En az Nano teknisyenlik kadar karizma bir sınıf. Sürekli aksiyon içinde olmak isteyenler için ideal. AO'da "savaşma sevisi" düşüncesine uygun bir alternatifiniz olmayacağından savaş karşıtı bir tavır içinde olmanız pek fayda etmeyecektir. Tavsiye olunmaz yani.

Trader: Rubi-Ka'nın yasal sınırlarında faaliyet gösteren ticaret adamlarıdır. Dövüşüp çingar çıkarmaktansa, me-seleleri para ile çözmeyi tercih ederler. Trader, Bureaucrat'tan sonra AO'nun en sıkıcı ikinci sınıfı olarak gösterilebilir.

Unreal Dönüyor

- Alp Burak Beder

Piyasaya çıkışının ardından üç sene geçen her oyun için bunu söylemeyiz aslında ama Unreal için bu gerçeği söylemek zorundayız: Unreal iyi bir oyun değil, ama mükemmel bir oyun motoru. Çünkü Half-Life'in belirlediği FPS oyunları standartlarının çok altında kalan tek kişilik ve çoklu oyuncu mod'ları Unreal'in ömrünün kısalmasına neden oldu. Fakat Unreal ismi, her bakımdan kendisine layık görülen "Yılın Oyunu" ödülünü hak eden Unreal Tournament ile kan tazeledi. Ve şimdi Unreal II ile efsane yeniden doğuyor.



Uzay Devriyesi

Unreal II, birinci oyunun tersine Epic Megagames tarafından değil, Legend Entertainment tarafından geliştiriliyor. Bunun nedeni çok basit. Unreal II'nin yapım çalışmaları yaklaşık bir buçuk sene önce başladı ve Epic'tekiler bu esnada Unreal Tournament üzerinde çalıştıklarından Unreal II projesi Legend Entertainment'a verildi. Kendisinden öncekilerden büyük dersler almışa benzeyen Unreal II'nin yapımcısı Legend, basına verdiği ilk ekran görüntüleriyle büyük ilgi toplamayı başardı. Oyunun konusu bilim-kurguya uyarlanmış bir kuybu filmi senaryosunu andırıyor. 24. yüzyılda galaksinin uzak noktadaki koloniler, beş düşman uzaylı ırkın saldırılarına maruz kalıyorlar ve size düşen görev de, haliyle bu koloniyi ve kolonide yaşayanları bu saldırılardan korumak oluyor. Bu gezegenlerin korunmasıyla ilgili gizemli bir makinenin parçaları da uzayın dört bir yanına yayılmış durumda ve gezegenlere, uzay gemilerine girip bu parçaları bulmak da bilin bakalım kimin görevi?



Oyun resmi olarak Unreal'in devamı niteliğinde, fakat Legend'in online oyun kabiliyetlerinin üzerinde ne kadar çok durduğuna bakılırsa, Unreal II'nin, Unreal Tournament'in ayak izlerini takip ettiğini söylemek için kahin olmaya gerek yok. Aslında yapımcılar da aynı şeyi söylüyorlar, Unreal II, Unreal Tournament'in temelleri üzerine inşa ediliyor. Ama bu inşaatın sonuçlandığında koca bir gökdeden cisimden jühenin olmasın. Çünkü oyunda (şu ana kadar) derinleşecek modlar arasında, Unreal Tournament'tan da hatırlayacağınız, Capture The Flag, Deathmatch ve Last Man Standing gibi en çok sevilen modların yanı sıra, oynanışa taktik ve stratejik unsurları da ekleyen çok çok şarpız de sizi bekliyor.

Çenemizi zor tuttuğumuzdan değil, sizi merakta bırakmayı sevmediğimizden, bu sürprizlerden biraz bahsedelim. Unreal II'nin çoklu oyuncu modları arasında, eski Counter-Strike ve onun da iyisi Team Fortress gibi, tabiri caza çok iyi olanız modlar bulunacak. Oyunu başlarken üç sınıftan birini seçebileceğiniz ve bu sınıflar olan oyun emreleri yapabileceğinizi belirleyecek. Örneğin, bir sınıf turretlar ve kalkanlar kurup robotları tamir ederken, diğer bir kısım ağır çabımlara girecek. Kulaga ne kadar da hoş geliyor değil mi? Bir oyun alıyorsunuz ve içinden piyasadaki tüm rakiplerinden çok daha güzel iki-üç çeşit oyun çıkıyor. Tek kişilik senaryo tabanlı oynanıştan eser bulamayacağınız Quake III ve Unreal Tournament'a yönelik eleştirileri unutun. Unreal II, iki heyecanı birden, hem de sonuna kadar size yaşatmaya kararlı. Oynanış, tıpkı Half-Life'da olduğu gibi senaryo ağırlıklı olacak ve 13 görevi yerli yerinde görmek için 25 bölüm boyunca olaylar akış olarak ilerleyecek. Oyuncular tek kişilik bölümlerde görevlerini, bölüm aralarına konan ara sahneler ve bریفingler sayesinde öğrenecekler; ayrıca oyun içi rehber de oyun halindyeen kişilerle kurduğunuz iletişim de neler yapacağınızı öğrenmenizin anahtarını elinizde olacak. Oyunda yer alacak olan 20 tane çoklu oyuncu haritasında ise, hem Internet üzerinden, hem de Unreal'in, zaten zor olduğu halde iyice geliştirilen yapay zekalı bot'larıyla oynayabileceğiniz. Her 20 haritanın yetersiz olduğunu düşünüyorsanız bir daha düşünün. Çünkü Unreal II için kendi haritalarını yapmanıza olanak tanıyacak olan Unreal Editor'un yeni versiyonu, Unreal II ile birlikte geliyor olacak. Evet, bu editoru kullanmak biraz güç olabilir ama Unreal'in, oyun piyasaya çıktıktan birkaç gün sonra Unreal II haritası ile dolacağını tahmin etmek zor olmasa gerek.

Afiyet Olsun!

Oyundaki en büyük yenilik şüphesiz oyunun görsel kısmıyla ilgili. En son teknolojileri kullanacak olan Unreal II'nin grafik motoru sayesinde, önceki oyunlara göre karakterlerde 10 kat, mekanlarda 100 kat daha fazla ayrıntı kullanılıyor; kilometrelerce karelik açık alanlar en küçük detaylarıyla birlikte gösterilebiliyor; gerçek hava koşulları oluşturulabiliyor (yağmur yağmasından tutun da, gece-gündüz değişimlerine kadar); yeni partikül efektleri, kumaşın ku-
maş, saçın saç, camın cam gibi davranmasını ve görünmesini sağlı-
yor; yeni animasyon sistemi sayesinde karakterlerin hareketleri çok yumuşak ve akıcı görünüyor ve artık yüz mimiklerine sahip karakterler hislerini sadece konuşmalarıyla değil, yüzlerindeki ifa-
deyle de belli ediyorlar: her bir yaprağı modellenmiş ağaçlarla dolu bir orman, dalgalı bir göl ve yeni başlayan gerçekçi bir yağmurun yanında, çok ince ayrıntılarla bezeli canavarların bir arada bulundu-
ğu bölümler artık hayal olmaktan çıkıyor; ilk iki versiyonda bulun-



Bu aynı zamanda şu demek

oluyor; Her bir bölüm birbirinden farklı özellikler taşıyabilecek. Ne kadar iyi silah kullandığınızı herkese, özellikle de uzaylı dostlarınıza göstereceğiniz bölümlerin bir kısmı açık ve büyük alanlarda geçerken önemli bir kısmı da kapalı ve korkunç mekanlarda geçecek. Yapımcılar bu mekanlar konusunda oldukça iddialı. Legend'dekiler, ellerindeki yepyeni grafik motoru sayesinde, apaçık gezegen yüzeylerinden, uzaylı şehirlerinden ve harabelerinden tutun da, yer altındaki madenlere, dar ve karanlık koridorlara sahip uzay gemilerine, mağaralara kadar her mekânı en ince ayrıntısına kadar karşınıza çıkarmaya hazırlanıyor. Üstelik bu, "en ince ayrıntı" deyiminin burada tam anlamıyla kullanıldığını da bilmelisiniz. Ekran görüntülerine bakın ve kendi gözlemlerinizle görün.

Kablolar Isınacak!

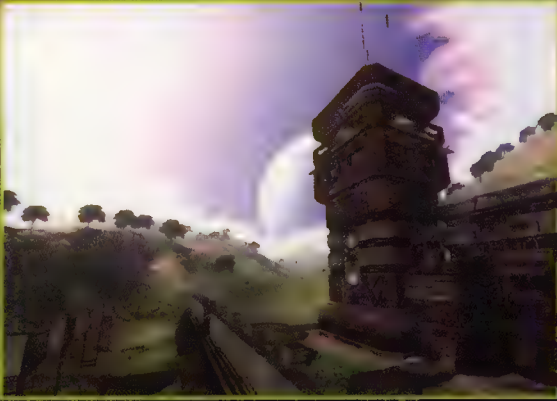


Legend Entertainment'i Tanıyalım

mayan eğri modeller Quake III'e —en sonunda— parmak ısırtıyor; yüksek çözünürlüklü kaplamalar ve GeForce 3 (bkz. GamePro Mayıs 2001), Radeon 2 gibi kartlarla birlikte standartlaşacak daha pek çok grafik teknolojisi sonuna kadar destekleniyor. "Görsel Ziyafet" tanı anlamıyla bu olsa gerek. Ama her ziyafetin bir bedeli olduğunu unutmamak gerekir. Nasıl mı? tüm bu grafik patlamasından yarasız kurtulmak için yeni donanımlar için biraz para biriktirmeye (bu ekonomik krizde en zoru da bu) başlayın ve randevu defterinizi de iyice boşaltın. Zira oyun çalışmak için en az 450 MHZ hızında Pentium II işlemci ve GeForce seviyesinde bir ekran kartına ihtiyaç duyacak. Eğer azla yetinmekten başlanıyorsanız, ya gözünüzü hirs bürümüşür ve birinin sizi durdurması gerektiriyordur, ya da çok zenginsinizdir.

Soğuk Çelik, Sıcak Namlu...

Yenilikler tabii ki, sadece grafiklerle sınırlı değil. Oyunda kullanılan gelişmiş yapay zeka oyundan alacağınız tadın garantisidir. Oyundaki yapay zekalı NPC karakterlerle gerçek zamanlı olarak diyaloglara girebiliyorsunuz. Düşmanlarınızın ise sizin karınıza susmuş atık, çevik ve de yırtıcı birer Einstein olduklarını söylemeye gerek bile yok. Aralarında ilk oyundan hatırlayacağınız Skaarj'in de bulunduğu toplam 24 tane olarak tasarlanmış düşmanlarınız sizi nerede olursanız olun bulmaya çalışacaklar ve bulduklarında ise neler yapacaklarını bilmek bile istemezsiniz...



Tabii, bir FPS oyundan bahsedip de silahlardan bahsetmemek çok saçma olurdu. Unreal Tournament'in herkesçe beğenilen belli başlı silahları, roket atar ve sniper silahının yanı sıra, tav silahı ve envai çeşit ateşli silah Unreal II'deki yerini almaya hazırlanıyor. 15 adet silah arasında, lazerli ve bombalı silahlardan tutun da, rakibini takip edip onunla çarpışan bir robot fırlatan ilginç bir silaha kadar bir çok çeşit yer alacak. Elbette bu bir Counter Strike değil, olaylar gelecekte geçiyor ve bu yüzden silahların gerçek hayattan alınma silahlar olmasını bekleyemezsiniz. Fakat gerçek olmayan her şey Unreal'in zaten özünü teşkil ettiğinden hiçbir sorun yok! Önemli olan inandırıcılık ve Legend'dakiler de bunun farkındalar. O yüzden, tek bir atışta ortalığı kıyamet alanına çeviren silahlar beklemeyin.

Sabreden Derviş

Unreal II'nin piyasaya çıkmasına en az sekiz aylık bir süre var ve görüntüler şimdiden nefes kesici görünüyor. Üstelik Unreal II'nin arkasındaki isim Legend Entertainment, Unreal'daki hataları tekrarlamıyor. FPS oyunları için mihenk taşı niteliğindeki Half-Life'dan ve onun takipçilerinden büyük dersler alan Legend, Unreal II ile hem tek kişilik, hem de çoklu oyuncu modlarında oldukça iddialı.

Önümüzdeki sene içinde Unreal II ile birlikte Duke Nukem: Forever ve Return To Castle Wolfenstein gibi, gerek tek kişilik, gerekse de çoklu oyuncu özellikleriyle iddialı olan güçlü rakipleri de piyasaya çıkmış olacak. Biz oyuncular için bunlar çok iyi haberler, ama oyun pazarında ortalığın karışacağına şimdiden kesin gözüyle bakılıyor. FPS oyunları savaşında en güncel bilgilere ulaşmak için GamePro'dan ayrılmayın.

İşte Unreal Efsanesi

1998 senesinde, tam da Quake II, kendisini rakipsiz olarak gördüğü tahmin sefasını sürerken, kimsenin pek bir şeyler beklemediği Epic Megagames piyasaya Unreal'i sürdü. Ve bunu yapmasıyla da tüm dikkatleri üzerine toplaması bir oldu. Epic'te çalışanlar, Unreal'i geliştirmek için çok büyük bir çaba sarfettiler. Ama ortaya koydukları oyun, uğraşlarının her saniyesinin hakkını verdiklerini apaçık ortaya koyuyordu. Unreal tam bir teknoloji şöleni ve görsel bir ziyafetti.

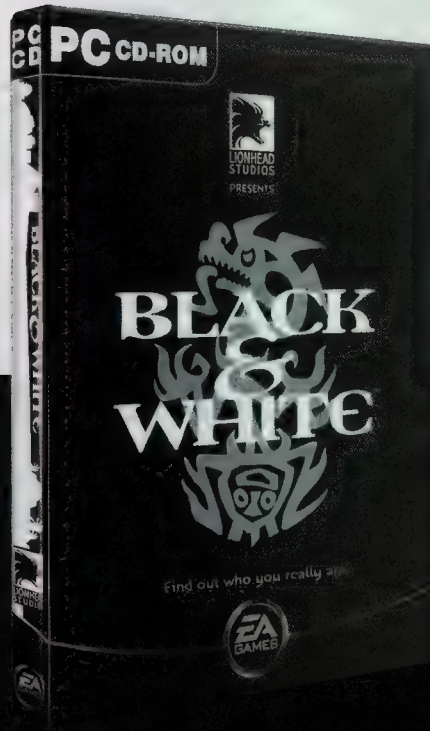
Zamanının tüm teknolojilerini, hatta daha son kullanıcı piyasasına sürülmemiş teknolojileri de destekleyen Unreal'in ortaya çıkışı tam anlamıyla bir sürprizdi. Özellikle yabancı oyun dergileri ve Internet siteleri Unreal'in yapımcısı Epic'in yapacaklarından hiçbir zaman emin olamadılar. Zira Epic'in Unreal'dan önce yaptığı en başarılı oyunu Jazz Jack Rabbit isimli sevimli platform oyunuydu. Fakat Epic herkesi şaşırttı.

Evet, Unreal'in grafikleri gerçekten muhteşemdi ve o zamana kadar görülmüş hiçbir şeye benzemiyordu. Fakat tek kişilik oyunun monotonluğu kendisini kısa sürede hissettirince, Unreal için de büyük sorunlar başlamış oldu. Öncelikle oyunun tek kişilik bölümleri ilk iki üç bölüm dışında monoton geçiyordu ve oyuncular herkesi vurmaya dayalı bu oynanışı uzun senelerden beri canıyorlardı. Tek kişilik oyunları bırakıp çoklu oyuncu modunda Internet üzerinden oynamaya kalkıldığında ise, devasa ping rakamlarından bir türlü kurtulamayan Unreal asla iyi bir tercih olmuyordu. Birakin Internet'i, network üzerinde bile oyunun yeterince hızlı çalıştığı söylenemezdi. Fakat tüm bunlar, Epic'in ürettiği muhteşem oyun motorunu pazarlamasına engel olmadı. Pek çok oyun yapımcısı firma, Unreal motorunun kaynak kodlarını satın aldı ve bu motor üzerine kendi oyunlarını geliştirmeye başladılar. Aynı senenin sonlarına doğru piyasaya çıkan, gelmiş geçmiş en iyi FPS oyunu Half-Life ise birden bire ortalığı alt üst etti. Senaryo'nun ve konunun işlenişinin bir FPS oyunu için bile ne kadar önemli olduğunu herkese gösterirken, yapay zekasının kalitesiyle de aksiyonun tadından bir an bile taviz vermeyen Half-Life Unreal'in çok üzerinde bir yerlere, FPS oyunları için yeni standart çataları koydu.

1999 senesi Quake III'ün çıkışının heyecanla beklendiği sene oldu. Tüm Quake fanatikleri heyecan içinde Quake'in üçüncü kere geri dönüşünü beklerken, gizliliği ve sessizliği çalışma prensibi edinmiş Epic'tekiler, Quake III Arena'ya rakip olacak, hatta onu silip süpürecek online oyun Unreal Tournament üzerinde çalışıyorlardı. Unreal Tournament, ilk oyunda yapılan hatalardan ders alınarak yapılmıştı. Online kabiliyetleri çok fazlaydı. Grafikler geliştirilmiş, karakter modelleri daha gerçekçi bir hale getirilmiş, oyunun çoklu oyuncu moduna yığınla özellik eklenmişti. Sonuçta (özellikle biz GamePro editörlerine göre) Unreal Tournament Quake III Arena'yı her yönüyle ezdi geçti.



ARE YOU GOOD...



www.white.ea.com

www.black.ea.com

...OR EVIL?

Find out who you really are



© 2001 Lionhead Studios Ltd. Tüm hakları saklıdır. Black & White, Lionhead ve Lionhead logosu Lionhead Studios Ltd.'in markasıdır. EA GAMES ve EA GAMES logosu Amerika ve/veya diğer ülkelerdeki markaları veya tescilli markalarıdır. EA GAMES bir Electronic Arts markasıdır.



EA
ELECTRONIC ARTS
TÜRKİYE
DISTRİBÜTÖRÜ

The Game is Never Over...



ARAL İTHALAT LTD. ŞTİ.
İstoç 6. Ada No:88, Mahmutbey-İstanbul
Tel: 0212 659 26 73 Fax: 0212 659 44 64

BACK IN BLACK

Twisted Metal, Twisted Metal: Black ile karanlık geçmişine geri dönüyor—ve serinin muhteşem günlerindeki yaratıcı takım bir kez daha kontrolü ele aldı—GamePro da bir test sürüşü için direksiyon başına oturdu. *Ben Elçeken*

Geçmişe döndüğü halde ne zaman kendinizi gelecekteymiş gibi hissedersiniz? Sony'nin Twisted Metal oyunundayken. Şimdi seri Twisted Metal: Black ile birlikte PlayStation 2'de yeniden doğuyor. SingleTrac'ın TMI & TM2 takımlarındaki orijinal üyelerin çoğunun bulunduğu bir yapımcı serinin temelindeki araba-savaşı konseptini yeniden ele almaya çalışıyor—sonuçta 120 mph ve saniyede 60 frame'lik bir geleceğe dönüş yolculuğuna çıkmaya hazırlanıyoruz.



"PS2'nin kapasitesi ile birlikte daha büyük bir hikaye anlatabiliriz" diyor Insomnio'dan Scott Campbell. "Bunu yapabilecek tüm elemanlar elimizde var"

Yeni Eskiler

Bu sefer, TM yarışındaki tüm katılımcılar Blackfield Asylum'un en iyilerinden seçiliyor: Outlaw, Spectre, Roadkill ve Sweet Tooth gibi eski favoriler arenaya geri dönerken, eski araçların bazıları yeni sürücülerle geliyor: Suratındaki korkunç yarısıyla ölümcül coupe: Crazy 8'in No Face'i; Cenaze arabası kullanan ve karanlık intikamın peşindeki Sad Sally; El Camino'sunun kaputundan bomba fırlatan Preacher-Brimstone gibi; saplantılı babası tarafından yüzüne kalıcı bir biçimde yerleştirilen porselen maskesinin arkasından Darkside'i kullanan Doll Face; ve her zaman "hep bir nedime, asla gelin değil-ve bazen de bir katil" tabirini canlandıran Bloody Mary. TM'in eski günlerinde tutulanlardan bazıları gizli karakterler olarak karşımıza çıkacak. Tıptanla ve kızı arasında 13 oynanabilir çitlik.

Sürüş Gücü

Turnuva yaratıcısı Calypso'da geri dönecek olanlar arasında ve bir kez daha büyük ödülü veriyor: kazanan her ne isterse istesin, ne kadar ahlaksız olsa bile. "Bu hala şişedeki cin," diyor Twisted Metal: Black'ın direktörü ve yönetici dizayncısı Dave Jaffe. "Sadece daha karanlık bir şişedeki daha karanlık bir cin."

Preview versiyonunda katılımcıları görsel olarak motive eden bu cin korku dolu sinematikleriyle kendini gösteriyordu. Önceden render edilmiş görüntülerde her karakterin hikayesi ve tek kişilik campaign'lerdeki nihai kaderi anlatılacak. Kişisel hikayeler gizli fakat Mr. Grim ve Sweet Tooth'un hikayeleri ile ilgili küçük açıklamalar, çizgi roman yazarı Paul Jenkins'in (Witchblade, Inhumans, Hellblazer) ürpertiçi diyalogları ne kadar kaliteli olduğunu ortaya çıkardı.



Crazy 8'in özel yıldırım saldırısı bir rakibe doğru odaklanabilir-ve eğer isabet ederse ağır bir darbe yapabilir.



Mr. Grimm motoruyla birlikte geri dönüyor-ve bu sefer oyuncular onun kimsin kafatasını kışk olarak kullandığını öğrenecekler...



Mr. Grimm'in motorla birlikte geri dönüyor-ve bu sefer oyuncular onun kimsin kafatasını kışk olarak kullandığını öğrenecekler...

Kükreyen Savaş

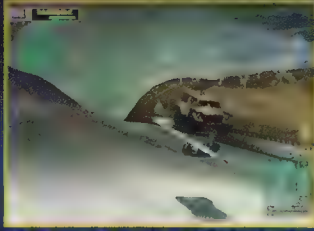
Daha derin karakter gelişimiyle birlikte Twisted Metal: Black yetenekli oyuncuların daha zengin bir oynanış ve silahlarla ödüllendirecek. Yeni oyuncular ise hareket eden her şeyi havaya uçurmaktan hoşlanacaklar. Oyun ayrıca kompleks bir kombo sistemini de getiriyor: çoğu silah için alternatif ateşlemeler ve tecrübeli oyuncular için yeterli kadar yeni teknik. Ayrıca dövüş oyunlarındakilerine benzeyen gizli hareketler de gelecekler arasında. Aslında Jaffe oynanışı "Street Fighter, araba karışımı bir deathmatch" olarak tanımlıyor.



Özet idkılık karışıklıklar-60-60, tekne oyunu, bir on one da dahil- 60 frame ile fırtına gibi escek.



Black 20 deathmatch bölümü sunacak. Bunların bazıları tek kişilik oyun arenalarının revize edilmiş hali fakat çoğu yeni tasarlanmıştır alanlar olacak.



Tüm oyuncular gelen saldırılardan korunmak üzere zıplama hareketi yapabilecekler.



Twisted Metal: Black araba-kavayış sampiyonuna klasik karakterler sadece değil bir frame rate ve kaputun altında kükremek için hazırda bekleyen P52'nin gücü ile birlikte eski zamanına götürüyor.



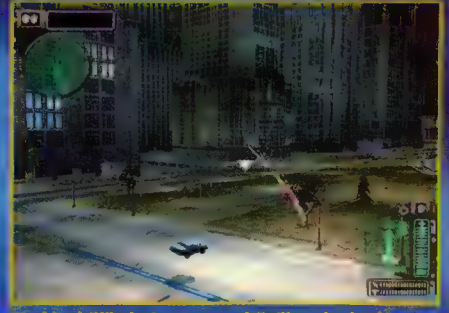
Black'ın silahlarında güçlü füzeler, ateşli füzeler, güdümlü füzeler, patlayan benzin kutuları ve her karakteri özgü özel saldırılar bulunuyor.





Demon, yarışta, ışık ve ses efektleri 128 bitlik katliamı zirveye taşıyacak.

Oynanış-yapımcıların her zaman en çok önem-sedikleri olgu- çok hızlıydı. Güdümlü füzeler gibi yeni silahlara ek olarak patlayan benzin tenekeleri, seken mermiler ve karaktere özel saldırılar, mermi kusan helikopterler gibi her bölüme özgü silahlar bulunuyor. Metal ayrıca dondurma ve görünmezlik gibi enerji-tabanlı saldırılarda içerecek. Bunların yanı sıra karşıdaki oyuncu manuel olarak görünürde tutulduğunda daha fazla zarar veren yetenekli silahlar da bulunacak. Arcade fizikleri sürüş gerçekçiliğindeki çabaları artırmak üzere geri dönüyor. Jaffe: "Bu Gran Turismo değil ve zaten olması da beklenmiyor" diyor.



Black'in bölümleri mevcut bölümler kadar iyi oyuncular birbirlerini bulamadıklarından bazı bölümlerin küçültülmesi gerekiyor!

Tekerlekli Cehennem

Sürücüler hapisanede, hurdalıkta, çatı tepelerinde, varoşlarda ve Rumble City'nin merkezinde kışıyorlar. Zaten çok büyük olan bazı bölümler daha da genişletilecek-mesela savaş devam ederken duvarlar devriler ekstre alanlar, power-up'lar ve düşmanlar ortaya çıkacak. Ful trafik ve yayalarla dolu normal yaşamın sürdüğü bölgelere ek olarak bölümlerde karşınıza çıkacak her şeyi parçalayabileceksiniz. Ve, evet, yayalarla dalga geçilebilecek.

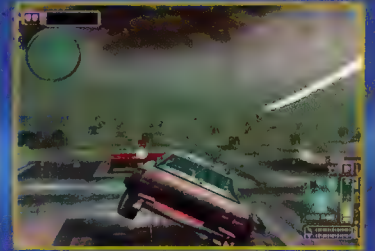
Görsel olarak Twisted Metal: Black'de her şey kusursuz olacak. Etkileyici gerçek zamanlı ışıklandırmalar ve yağmur, gün doğumu gibi hava efektleri şimdiden hazırlanmış durumda. Savaşlar ve yoğun patlamalar PS2'de şimdiye kadar görülmediği kadar ateşli. Preview versiyonunda bile bölünmüş ekranda dört kişilik multiplayer aksiyonu 60 frame'de ilerliyordu. En sıkı seçeneklerden biri de tek kişilik bölünmüş ekran modu. Bu modda ekranın üst yarısında arkadan görünüş, alt yarısında ise standart önden görünüş bulunuyor. Böylece arkadan gelen tehlikeleri rahatlıkla görebileceksiniz (bu görüş açıları isteğe göre değiştirilebiliyor.). Zaten iyi olan kontroller daha da iyileştiriliyor. Her iki analog çubuk ile direksiyonun yanında gaz/fren kontrolü yapılabilecek. Bazı sesler üzerinde hala ince ayarlar yapılıyor ama motorların kükremeleri ve alevli patlamaların gumbürtüleri zaten çok iyi.

Kara Büyü

Tüm parçalar şimdi birleştiriliyor ve artık bundan sonra piyasaya çıkış tarihi olarak belirlenen Hazirandan önce gerekli cıcalar ve dengeler yapılacak. Bu noktada bir problem daha var: İlk iki oyuna seven fakat daha sonra Twisted Metal serisinin üçüncü ve dördüncüsüyle (989 Studios tarafından yapılmış) hayat kırılganlığına uğrayan hayranlar. PS2'nin gücünün cazibesıyla birlikte bu eski grubun ilgisini tekrardan nasıl çekebilirsiniz? Incognito'nun kurucusu Scott Campbell buradaki sırrın orijinal takımın varmak istedikleri yerin vurgulanması gerektiğini belirtiyor. "Ben Twisted Metal 2'den kaldığımız yerden devam ettiğimizi düşünüyorum ve orijinal fikirleri öncesinden aldık-"En iyi araba savaş oyunu nedir?" diyor Scott. "Biz geriye dönüp tüm bölgelerdeki problemleri düzelttik ve hayranlara istedikleri her şeyi sağladık."



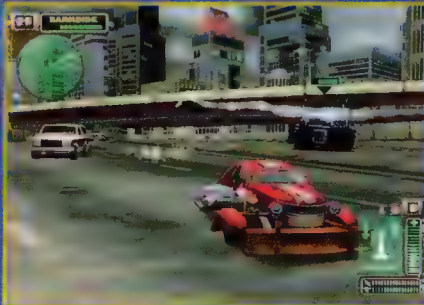
Sweet Tooth'un dev tavanı önceki oyunlarda oyuncuların görüşünü engelliyordu. Bu yüzden Incognito Twisted Metal: Black'de bunu jaffat yapıyor.



Twisted Metal: Black'deki sis grafiksel hataları örtmek için değil, sadece bir hava efekti olarak var, gerçekçi!



Oyuncular arabalarından info ellerinde tabanca veya olarak devam edebileceklerdi fakat bu oynanışın hızını düşürdü. Bu fikir Sad Sally'nin fırlayan silahla saldırısına gitti.



"Oyundaki dünyaların canlanmasında için çok uzun zaman harcadık" diyor direktör Dave Jaffe ve bu hep karakter gelişiminde hem de yaya ve trafik akışı gibi çevresel faktörlerle kastedilmiştir.



Twisted Metal: Black'de oyuncular patlayan benzin kutularını birkaç şekilde kullanabilecekler-en eşlenellai ise bir yere attıktan sonra komut vererek patlatmak.

BIONICLE

KANDHI 8530

POHATU 8531

ONUA 8532

GALI 8533

YENİ

6 kahraman TOA,
kötü ruh MAKUTA'ya
karşı, MATA NUI
adası halkına yardım
etmeye ve karanlığa
son vermeye geldiler.



E3kstra eğlence!

Yeni nesil konsollar PS2, Xbox ve Game Boy Advance de dahil olmak üzere E3'te tanıtılacak olan oyunların 22 sayfalık önbakışlarına dalıyoruz. Arkanıza yaslanın ve eğlencenin tadına şimdiden varın!

WWF Raw Is War

DAM ELEKTRİK

Yapımcı ve yayıncı: THQ

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

Gerçeğinden Daha İyi

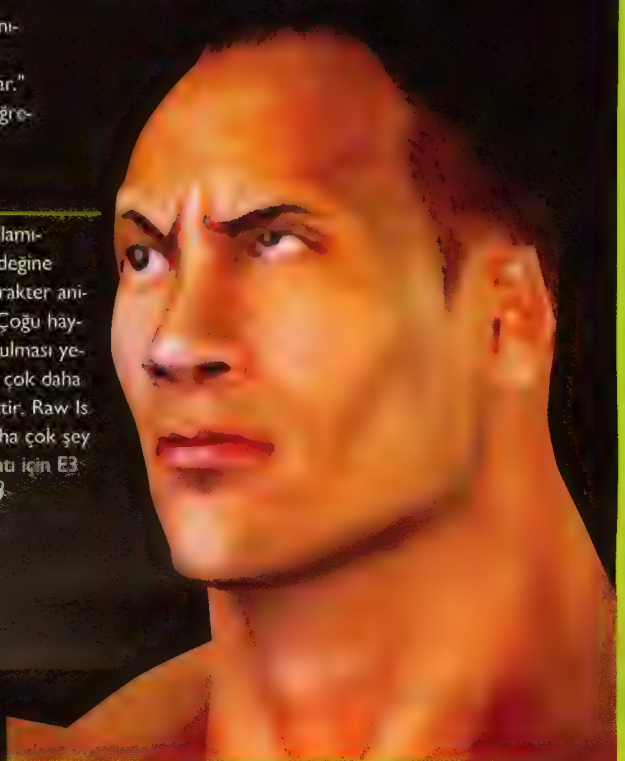
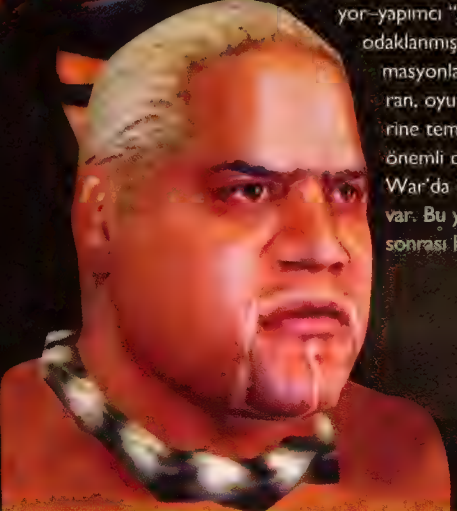
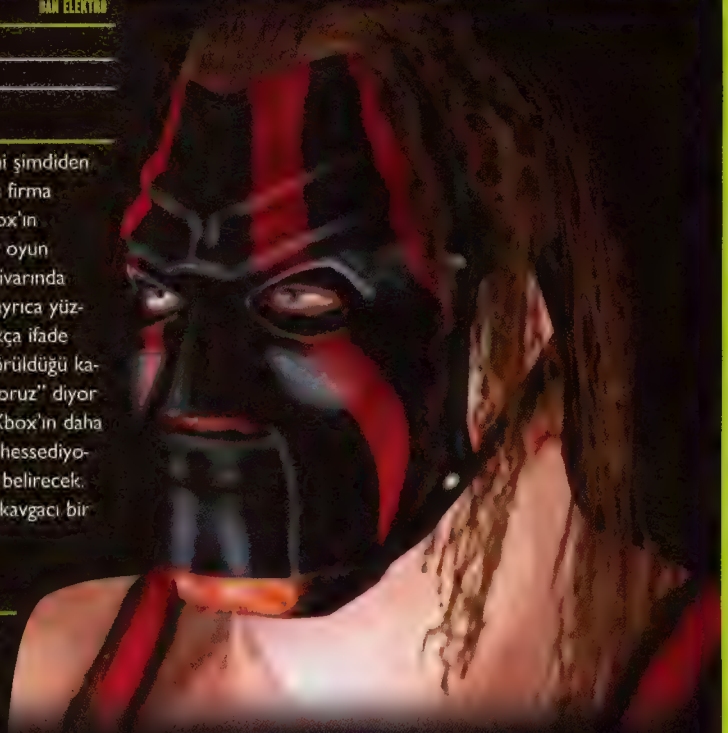
Güreş hayranları, federasyonun Microsoft'un yeni makinesinde gözükmesini şimdiden heyecanla bekliyor. THQ erkenden çok fazla ayrıntı vermek istemiyor ama firma Xbox ringine çok güçlü bir rakiple girmeye hazırlanıyor. Görsel olarak Xbox'ın chipset'i ortalığı kavurmaya hazır. Bu yüzden olabildiğince foto-gerçekçi bir oyun bekleyebilirsiniz. Buradaki render edilmiş karakterlerin gösterdiği gibi-30 civarında süperstar- detay seviyesi gerçekten harika olacak; ayrıca yüzler bu son oyunda oyuncuların düşüncelerini açıkça ifade edecek. "Süperstarları ve arenaları, tanıtımda görüldüğü kadar gerçekçi olması için yoğun bir efor sarf ediyoruz" diyor oyunun yapımcılarından Yasutaka Asakura. "Ve Xbox'ın daha önce yapılamayanları yapmamızı sağlayacağını hessediyoruz." Ekranda aynı anda daha fazla güreşçi bilebilecek. Saniyede 60 frame'le ilerleyen gerçekten kavgacı bir güreş heyecanı için hazır olun.

Şu Mikrofonu Ver!

Geliştirilenler arasında oyundaki yorumlar da bulunuyor. Çoğu güreş sever Smack-Down'da oyun içi anonsları kaçırdılar ve Asakura bu özelliğin düzeltileceğini söyleyerek hayranları rahatlatıyor. "Ringdeki anonsçuların giriş ve zafer anonsları şu anda planlanıyor" diye açıklıyor. "Ayrıca anonsçular masalarında duracak ve duruma göre ringin içinde ve dışında olacaklar." Güreşçilerin konuşup konuşmayacaklarını ise daha sonra öğreneceğiz.

Dejenerasyon Xbox


THQ şimdi herhangi bir online eleman planlamıyor-yapımcı "güreş oyununun çekirdeğine odaklanmış durumda" ve akıcı karakter animasyonları üzerinde çalışıyor. Çoğu hayran, oyunun ekstralarla doldurulması yerine temelin iyi ayarlanmasının çok daha önemli olduğunu kabul edecektir. Raw Is War'da üzerinde çalışılacak daha çok şey var. Bu yüzden daha fazla ayrıntı için E3 sonrası haberleri bekleyin.



Project Gotham

FOUR-EYED DRAGON

Yapımcı: Bizarre Creations/Yayıncı: Microsoft
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar


Bu güzel sürücünün fotoğrafları size tanıdık gelmiyorsa, belki Project Gotham oyununun yapımcısının bir önceki oyunu gelebilir: Bizarre Creations, Dreamcast'deki Metropolis Street Racer'in arkasındaki aynı usta-fikir. Ve benzerlikler bununla bitmiyor. MSR'da olduğu gibi, Project Gotham'ın oynanışı Kudos ödül sistemi üzerine kurulu: Oyuncular sürüş yeteneklerine ve başarılarına göre ödüllendirilecekler. Ayrıca Londra, Tokyo, San Francisco ve New York caddelerinde 20 süper aracı (bunların neler olduğu henüz açıklanmadı) kullanacaksınız. Her bölgede o yere özgü gerçekçi hava koşulları sürüşü etkileyecek. Ayrıca üç oyuncuya kadar çoklu oyun oynanabilecek. Xbox'ın çıkışıyla birlikte bu muhteşem görünümlü yarışçıya kavuşacağız. 

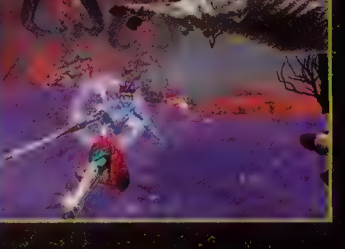
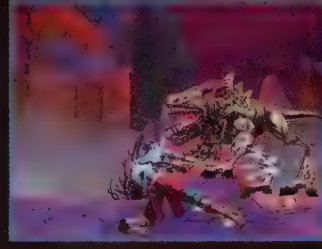
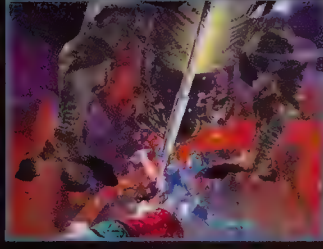


Azurik: Rise of Perathia

FOUR-EYED DRAGON

Yapımcı: Adrenium Games/Yayıncı: Microsoft
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

Azurik olarak Perathia dünyasında kutsal elemanları-ateş, su, toprak ve hava- korumaya yemin edeceksiniz. Gerçekleşmekte olan bir kehanet sizi gezegenin altı bölgesine gitmeye zorlayacak. Neyse ki bu gezegenin yok olmasını durdurabileceksiniz. Savaşınızda size yardımcı olmak üzere, elementlerin güçleriyle donatılacaksınız ve sezgisel kontrollerin de yardımıyla saldırı güçlerinizle kalkanlarınızı saniyenin küçük bir bölümünde kullanabileceksiniz. Yalnız bu oyun sadece kas gücüne dayanmayacak: Bu macerada zekanızla küçük yaratıkları halledebileceksiniz. Bu yaratıklar sadece bazı zayıf yönleri bulunduğu ve ortaya çıkarıldığında etkisiz hale getirilebilecek. 



Ghost Recon
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar



4x4 Evolution
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar



Ultimate Fighting Championship: Throwdown
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü Çeyreği



Tony Hawk's Pro Skater 2X
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

Metal Gear Solid X

Piyasaya çıkış tarihi: 2002

SSX

Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü Çeyreği

Unreal Championship

Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü Çeyreği

Silent Hill X

Piyasaya çıkış tarihi: 2002

Halo

FOUR-EYED DRAGON


Yapımcı: Bungie Software/Yayıncı: Microsoft

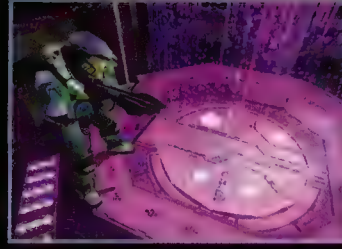
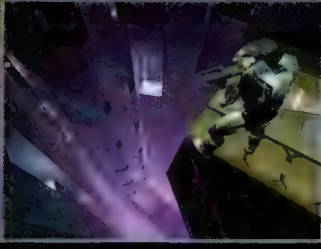
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar



Temelde PC ve Mac'ler için hazırlanan Halo, şimdi de Xbox'da boy göstermeye hazırlanıyor ve bu bilim-kurgu shooter'ın şimdiden neler getireceğini tahmin etmek zor değil. Bu sayfada göreceğiniz resimlerin etkileyiciliğini göz önüne aldığımızda sıkı bir oyunla karşılaşacağımız bir gerçek.

Halo'da gizemli bir uzaylı neslini-Covenant- avlayacaksınız. Görevleriniz arasında düşman karakollarına saldırma, ileri teknolojiler için laboratuvarları basma ve zor durumdaki müttefikleri kurtarma bulunacak. Halo'nun en önemli bölümü ise bu görevleri nasıl ele alacağınız olacak. Ayaklarınız üzerinde savaşmanın yanında uzay hovercraft'ları, buggy'ler, tanklar vs. gibi araçları

kullanarak da savaşabileceksiniz. Ayrıca, multiplayer oyunlarında bir takım kurabileceğiniz, bir rol seçip kooperatif olarak death-mach tarzında veya tek kişilik görevlerde bir arkadaşınızla yine kooperatif olarak savaşabileceksiniz. 



Bounty Hunter


FOUR-EYED DRAGON

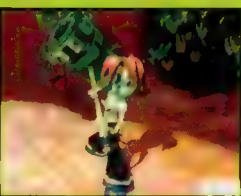
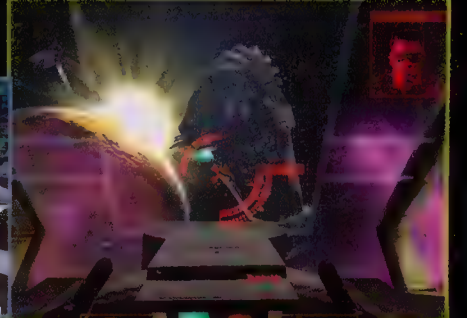
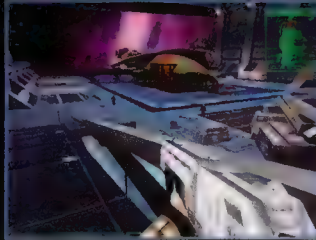
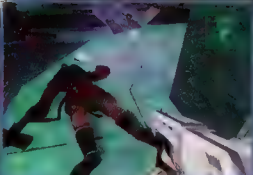
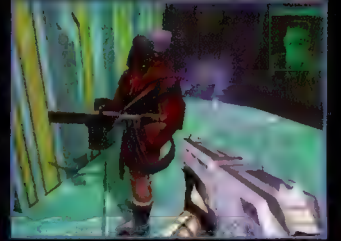
Yapımcı: Warthog/Yayıncı: Crave

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

Oyunda, 800 yıl ileri bir zamanda, insanların ve uzaylı ırkların dünya ve diğer yıldız sistemlerinde birlikte yaşadığı zamanda para avcısını, Ranger'ı oynayacaksınız. Amacınız: Genelde suçluların, bazen de çok fazla şeye tanık olan suçsuz insanların

başını getirmek üzere yaptığınız kontratlarınızı yerine getirmek. Ayrıca mesleğiniz hayatınızı hayal kırıklığına uğratan sorulara cevap bulmak üzere sizi karmakarışık geçmişinize götürecektir.

Bounty Hunter'daki oynanış first person savaş ile uzay-uçuş aksiyonu karışımı olacak. Araştırırken farklı ırklarla etkileşebilirsiniz. Bu gruplar sizin onlardaki itibarınıza göre tepki verecekler. Savaşlar sırasında düşmanlar sayılarına, silah tiplerine, zırhlarına vs. gibi özelliklerine göre dövüş stillerini ayarlayacaklar. Bir pilot olarak farklı araçları kullanırken ve egzotik yaratıklara binerken zırhlarınızı ve uçuş kontrollerinizi yöneteceksiniz. Bu gelecekte geçen macerada sürükleyici bir hikaye ve bol aksiyon bekleyebilirsiniz. 



Malice
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

Blood Wake
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

Battlefield: 1942
Piyasaya çıkış tarihi: 2002'nin İlk Çeyreği

Test Drive
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü Çeyreği

Shrek
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü Çeyreği

MAJOR MIKE

Yapımcı: KCEJ/Yayıncı: Konami

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

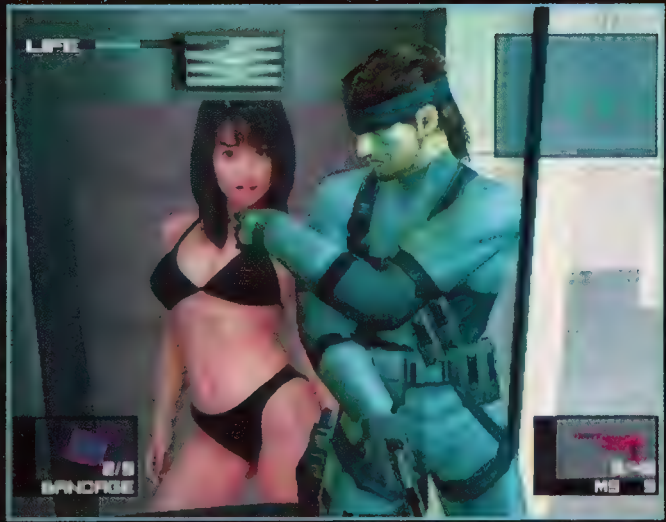
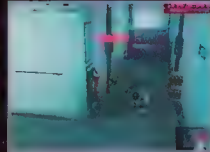
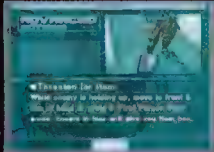
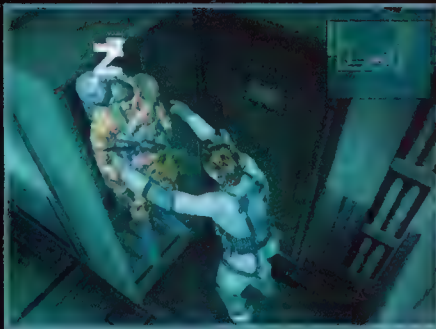
Kutu Geri Döndü

Geçen yılki E3'te tanıtılan oyunların en büyüklerinden biri Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty idi—oyun oynanamıyordu ama oynanışa ait bir sinema kalabalık bir topluluğu Konami'nin standına çekti. Şimdi oyunun oynanabilir bir demounun Zone of The Enders'la birlikte gelmesi planlanıyor. Demo çok uzun değildi ama Solid Snake'in yapabileceklerini—birçok yeni yeteneğe sahip—düşman A.I.'sinin ne derecede olduğunu çok iyi gösteriyor.



Kutsal Gemi

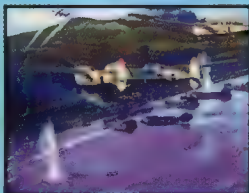
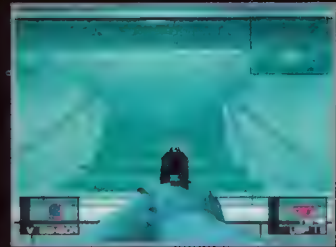
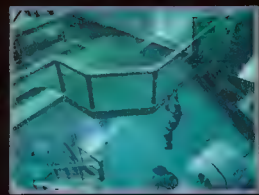
Demo'da, tüm aksiyon New York'daki George Washington köprüsünden yeni çıkan bir yakıt tankeri üzerinde geçiyor. Göreviniz, mümkün olduğunda az dikkat çekerek gemiye sızmak. Sıkı kontroller görevinizde size yardımcı oluyor ve PlayStation'daki Metal Gear'ın sadık hayranları bile birkaç yeni teknik bulacaklar: korkuluktardan sarmak, işi bitirilmiş düşmanları kaldırıp götürmek, silahları first person açıyla kullanmak, duvarlarda saldırmak ve yerde yuvarlanmak gibi. Hatta bazı düşmanların elindeki-lerini "çalabileceksiniz". Oyundaki eğitim bölümünde Snake'in değişik hareketleri ve ileri düzey teknikleri çok iyi bir şekilde gösteriliyor.



Solid Snake, Metal Gear Solid 2: Sons of Liberty ile-Konami'nin popüler oyununun PlayStation 2'deki ilk versiyonu- aktif göreve geri dönüyor.

Beklentilerle Buluşma

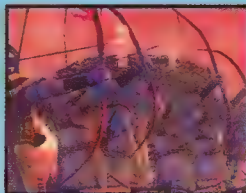
Görsel olarak MGS2 yüksek detaylı grafikleri ve muhteşem özel efektleriyle şok ediyor. Işıklılandırılmalar özellikle dikkat çekiyor ve oynanışı etkiliyor: Mesela, yaklaşan düşmanları gölgelerini görerek veya silahlarındaki fenerlerinden fark edebilirsiniz. Sesler de muhteşem tabii; çok çeşitli patlamalar, iyi seslendirilmiş karakterler için teşekkürler. MGS2'nin halen altı aylık bir süresi var ama çıktığında tüm beklentileri kolaylıkla sunacak gibi gözüküyor.



**Medal of Honor:
Fighter Command**
Piyasaya çıkış tarihi: 2002



Medal of Honor: Front Line
Piyasaya çıkış tarihi: 2002 Şubat



Legion: Legend of Excalibur
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar



Monster Rancher 3
Piyasaya çıkış tarihi: Haziran

Off-Road Thunder
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Yaz

Viper Heat
Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs

Novel Roth
Piyasaya çıkış tarihi: 2002

Shadow Man 2
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Red Faction

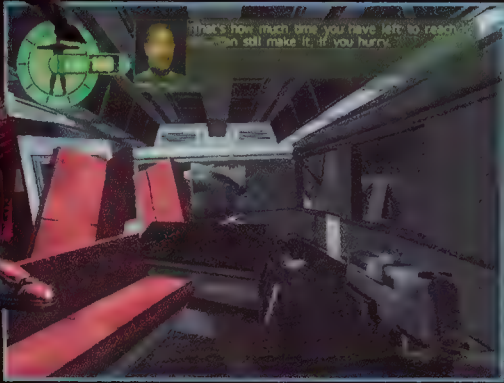
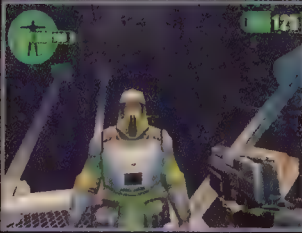
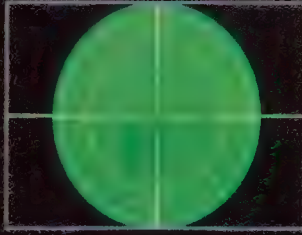
Yapımcı: Volition/Yayıncı: THQ

Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs

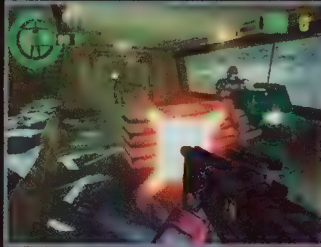
Köpekleri Salın

THQ'nun first person shooter'ı Red Faction etkilemeye devam ediyor. Genişletilmiş preview versiyonu bir düzine bölümle birlikte tüm silahların tadına bakabildik. Faction mutlaka alınması gereken bir PS2 oyunu olmaya hazırlanıyor.

Bu oyunun en büyük cazibesi Geo-Mod ortamları olacak. Bu ortamlarda yolunuza çıkan her şeyi havaya uçurabiliceksiniz-kilitli kapılar ve nöbetçi kulelerinden düşmanlarınızın gizlenmek için kullandıkları kayalara her şey. Fakat oyunun hikayesinin yavaş yavaş birleşmesiyle birlikte Red Faction'ın ileri-oyun teknolojisinden daha ön plana çıkacak gibi gözüküyor.



Sadece bir shoot-em-up değil- Red Faction'ın tek kişilik oyunu dinamik bir hikaye, tonlarca zorlu görev ve ilginç karakterler içerecek.

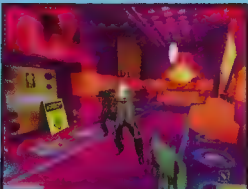
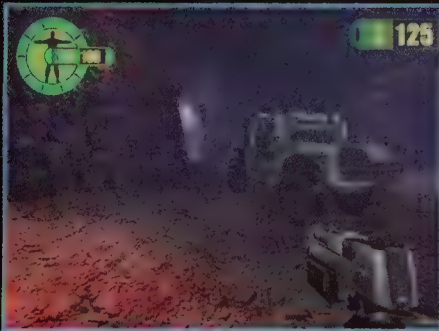


Mükemmel

Oyun marş'ta, Ultor firması ve onların işçileri olan madenciler arasında patlak veren devrimle başlıyor. Hemen ardından kan dökülüyor ve kargaşa başlıyor. Bu noktada size (içeride yardımcı olacak arkadaşlar bulunacak) maden bölümleri ve Ultor firmasının binaları arasında ilerlemek kalıyor. Amacınız pek de kazanma şansı olmaya madencilere yardım etmeye çalışmaktan başka bir şey değil.

Etkileyici ışık ve silah efektlerinden seslendirme ve kulakları sağır eden patlamalara Red Faction'ın görüntü ve sesleri şimdiden çok güzel. Müthiş bir mühimmat, sağlam kontroller, ilginç (ve çok uzun) bölümlerle Red Faction yüksek ses çıkartacak gibi.

Yaklaşan devrim için kendinizi hazırlamanın zamanı geldi.



No One Lives Forever

Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü Çeyreği



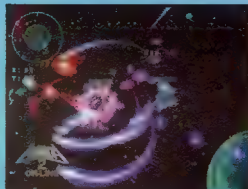
Silent Hill 2

Piyasaya çıkış tarihi: Ekim



Star Trek: Voyager—Elite Force

Piyasaya çıkış tarihi: Eylül



Armada 2: Exodus

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

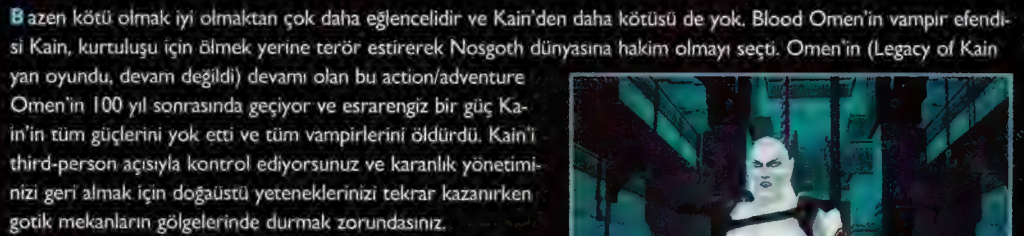


Dragon Wars of Might & Magic

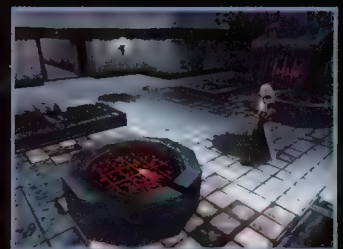
Pivasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

JAKE THE SNAKE

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar



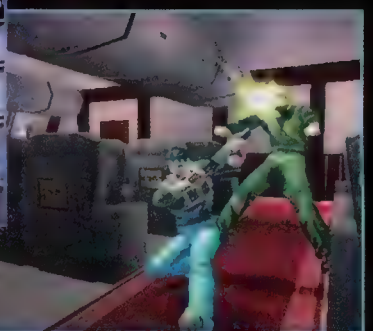
Blood Omen 2 akıllı karakter ve hızlı, eksiksiz dövüş kontrolleriyle derin bir dünya vaat ediyor. Kain bahtsız insanların arkalarından sinsice yaklaşabilecek, onların kanları için parçalayabilecek veya bir kılıçla öldürebilecek. Fakat çok dikkatli olmalısınız—eğer insan avınız korkunc vampirin yaklaşmasını göreceksiniz, kaçıp çığlık atarak yardım isteyecekler. Bu oyun yeniden dirildiğinde kan tekrar akmaya başlayacak. **G**



FAME-312 10/12/2000

Piyasaya çıkış tarihi: 2002'nin ilk Çeyreği

Bu third-person action/adventure oyununda, babasını öldüren serserileri arayan intikam dolu bir polis olan Jack Slate'in kahramanlıklarını takip edeceksiniz. Oyunu ilk demolarından biri nelerle karşılaşacağımızı ortaya çıkardı: John Woo tarzı bir sinematik, WinBack'in hızlı oynanışı ve Oni'nin bire-bire karşılaşmalarını bir kombinasyonu. Ortaya bol miktarda ateşli silah,



Resident Evil Code: Veronica X

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar


FOUR EYED DRAGON

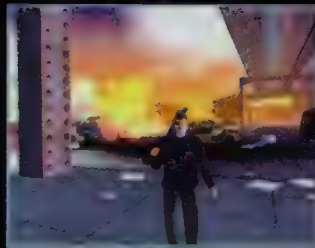
Yapımcı: DMA Design/Yayıncı: Rockstar Games

Piyasaya çıkış tarihi: Ekim



Gangster dünyasını çekici bir hale sokan seri bu sefer tamamen 3D olarak geri dönüyor. GTA caddelerinin acemileri için hatırlatılalım, Grand Theft Auto'da oyuncular, çok büyük bir şehirde hem insanları hem de araçları soğukkanlı bir biçimde kaldırıyor. Bir yandan da yer altı dünyası için yasal olmayan işler yapıyor. Bu yeni oyunda, bir banka soygunu sırasında yakalanmanızı sağlayan eski partnerinizle kız arkadaşınızdan intikam almaya çalışabilirsiniz. Oyun daha lineer olacak, kazanmanın tek yolu hikayeyi takip etmek-saygı kazanmak ve gangster dünyasında yükselmek. Ekstra para için tonlarca ek işe gireceksiniz ve tabii ki araçları da çalabileceksiniz-hatta botları, helikopterleri ve uçakları bile.

Grafik ve hikayedeki gelişmelerle birlikte GTA3 ayrıca başka çekici özellikler sunacak: Mesela günün hangi saatinde olduğunuz görevinizi etkileyecek. Caddeler gün içinde işçilerle doluyken gece hayatına takılanlar ve evsizler de geceleri dolduracak. Trafik en yoğun olduğu zamanlarda şehrin bazı bölgelerine gitmek daha zor olacak. Ayrıca yağmurlu havalar görüşü ve arabanın kontrolünü etkileyecek. 




The Lost

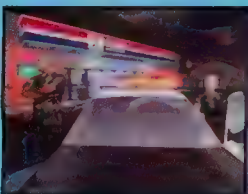
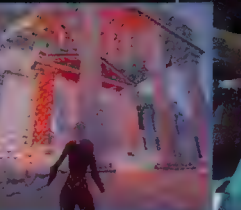
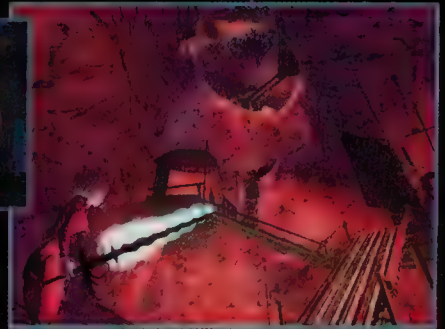
FOUR-EYED DRAGON

Yapımcı: Irrational Games/Yayıncı: Crave Entertainment

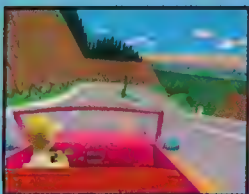
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Üçüncü Çeyreği

Dante'nin *Inferno*'sundan esinlenen *The Lost*, size modern zaman cehenne-minde bir tur attırıyor, gerçekten. Hikaye birıp öğrencisi, genç anne ve gü-düzleri garsonluk yapan Amanda etrafında dönüyor. Başka bir dünyadan gelen gizemli bir karakter onunla kontak kurarak can sıkıcı olan hayatına alternatifle-

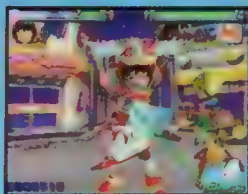
sunar. Bu 3D korku/hayatla kalma macerasında, korkunç yaratıklarla (bunlar insanı ürpertiyor) dövüşerek cehennemin doku bölgesini geçeceksiniz. Bu yaratıklarla uğraşırken 70 adet nesne ve silah kullanacaksınız. Ayrıca oyunu aralarında geçiş yapabileceğiniz dört karakterle de oynayabileceksiniz: Amanda, Corruption, Shadow ve Light. Tüm umutları bir yana bırakın, evet, küçük bir cesaretle. 



Cops
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü
Çeyreği



Simpsons Racing
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü Ceyreği



Guitaroo Man
Piyasaya çıkış tarihi: Ekim



Frogger: The Great Quest
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü
Çeyreği

Gundam (Şimdilik)
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in Dördüncü Çeyreği

Dragonball Z
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Tenchu 3
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Escape From Monkey Island
Piyasaya çıkış tarihi: 2061 İlkbahar

POSTA
PULU

GAMEPRO

GAMEPRO
COM.TR

İMG Bilişim Yayınları,
Örs Turistik İş Merkezi, İstiklal Cad.,
No: 251/253 Kat: 5 80060
Beyoğlu/İSTANBUL
Tel: (212) 292-8210
Faks: (212) 292-8211

POSTA
PULU

GAMEPRO

GAMEPRO
COM.TR

İMG Bilişim Yayınları,
Örs Turistik İş Merkezi, İstiklal Cad.,
No: 251/253 Kat: 5 80060
Beyoğlu/İSTANBUL
Tel: (212) 292-8210
Faks: (212) 292-8211

GAMEPRO

Dergisine

Abone Olun!

Yıl İçerisindeki

Fiyat

Artışlarından

Etkilenmeyin!



Tony Hawk's Pro Skater 2

Yapımcı: Edge of Reality/Yayıncı: Activision

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Yaz

MAN ELEKTİM



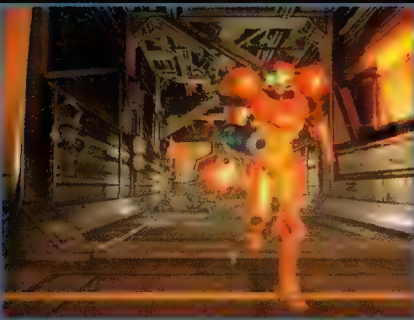
Kendisi PlayStation'a heyecan getirdi ve Dreamcast'e hakim oldu; şimdi kaykayın efendisi Tony Hawk akrobatik numaralarını Nintendo 64'e getirmeye hazır gibi gözüküyor. İlk THPS'yi N64'e getiren Edge of Reality tarafından üretilen Tony Hawk's Pro Skater 2 zengin hareket arşiviyle atasına göre daha zengin bir oynanış sunacak. Oyunu Chad Muska, Steve Caballero ve tabi ki Tony gibi profesyonellerle oynayacaksınız. Daha iyisi ise oyuncular kendi karakterlerini oluşturarak New York City, Venice Beach, France, Mexico ve daha birçok yerdeki parklarda hünelerlerini sergileyecek. Yetmedi mi? O zaman kaykay park editörünü kullanarak hayalinizdeki kaykay ortamını oluşturacaksınız. Eğer kendi efsanesini yaşatabilirse, THPS2 N64 için yapılan son büyük oyunlardan biri olabilir. **G**



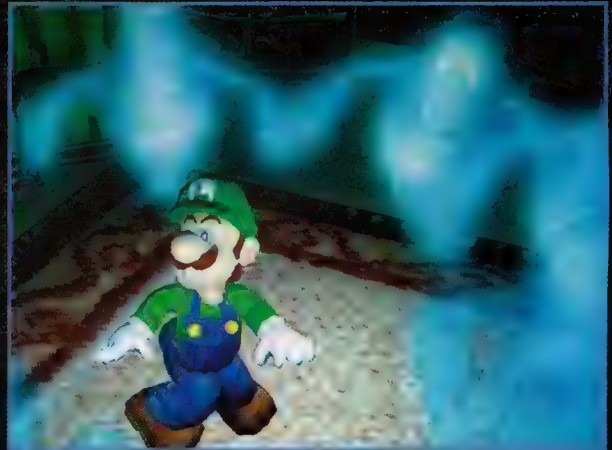
Nintendo GameCube'de Neler Oluyor?

TOKYO DRIFTER

Nintendo'nun GameCube'ü ile ilgili yeni bilgilere halen kavuşmuş değiliz. Fiyatı ve ne zaman piyasaya çıkacağı gibi unsurlar halen bilinmiyor. Cube hakkındaki bildiklerimiz şunlardan ibaret: GameCube Amerika'da ekim gibi piyasaya çıkacak ve sistemin fiyatı 150 ila 200 dolar arasında olacak. Konsol piyasaya çıktığında muhtemelen elimizde 10 oyunu bulunacak. Bilinen birçok oyun yeni yüzleriyle yeni süper-güçlü sistemde boy gösterecek. Bunların içinde Mario, Wave Race, Zelda, Metroid, Pokémon ve Perfect Dark'ın güncel versiyonları da bulunacak. Ayrıca unutulmuş tesisatçı Luigi'nin yepyeni maceraları da karşımıza çıkabilir. Çoğu üçüncü parti yapımcı/yayıncı destek vereceklerini söyledi-yeni "sadece yazılım" üretecek olan Sega gibi-fakat sadece birkaçı kolları sıvadı. Bu firmalardan kulağımıza çalınanlar arasında Rogue Squadron 2 ile LucasArts, Tetris World ve isimleri henüz belli olmayan farklı tarzlardaki oyunları THQ bulunuyor. Söylentiye göre Capcom'un Biohazard Zero'su (diğer adıyla Resident Evil) ve Rare'in Dinosaur Planet'i N64 versiyonlarına son verilerek GameCube için hazırlanıyor. Baskı sırasında başka bir bilgi elimize geçmedi-bu yüzden Mayıs'taki E3'te birçok şey açıklığa kavuşabilir. **G**




Legend of Zelda, Metroid ve kardeşi Luigi gibi büyük Nintendo oyunlarını GameCube'de de bekleyebilirsiniz.



Super Street Fighter II

Yapımcı ve yayıncı: Capcom

Piyasaya çıkış tarihi: Ağustos


Street Fighter II'nin etkileyici SNES versiyonu göz önüne alındığında, bu yeni portatif versiyon Super Street Fighter II en iyi avuçiçi dövüşçülerinden biri olabilir. Tüm klasik dövüşçüleri barındıracak olan oyun, dövüş oyunlarını zirveye çıkartan oynanışını sürdürecektir. Ayrıca iki Game Boy Advance'ti link yardımıyla birbirine bağlayıp bir arkadaşınıza karşı dövüşebileceksiniz. 

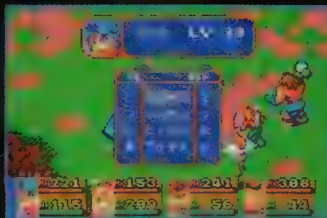
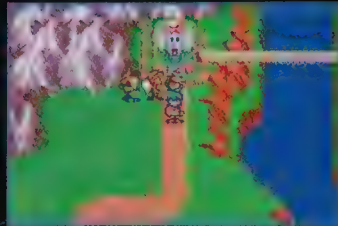


Breath of Fire I

Yayıncı ve yayını: Capcom

Piyasaya çıkış tarihi: Eylül

3 Super Nintendo'nun en çok sevilen Role Playing oyunlarından biri mükemmel bir çevrimle Game Boy Advance'e doğru ilerliyor. Hikaye değişik güçlü ejderlere dönüşebilen yalnız bir maceracı olan Ryu etrafında dönüyor. Destansı maceraya ek olarak Breath of Fire dört kişilik gruplar oluşturmak üzere sekiz karakterle gelecek; geleneksel bir sıra tabanlı savaş sistemi. Role playing oyuncuları Breath'lerine çok yakında kavuşabilecek. 

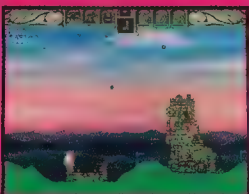


Final Fight One

Yayıncı ve yayınıcı: Epsilon

Piyasaya çıkış tarihi: Temmuz

Haggar ve çetesi klasik bir 2D beat-em-up'la, Final Fight One'la geri dönüyor. Arcade'deki tüm o etkileyici saldırılar, kombo hareketleri bu yeni avuçluci oyununda bulunacak. Ayrıca SNES versiyonunun dışında bırakılan Rolento bölümünü de içerecek. Bunlara ek olarak, Game Boy Advance link kablosunu kullanarak bir arkadaşınızla birlikte kooperatif oyunlar çıkarabileceksiniz. **G**



Fortress
Piyasaya çıkış tarihi: Haziran



Iridion 3D
Piyasaya çıkış tarihi: Haziran



Kuru Kuru Kurin
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil



Game Boy Wars Advance
(Şimdilik)
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Contra (Simdilik)

Piyasaya çıkış tarihi: 2002

Sonic the Hedgehog

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Yaz

Army Men Advance

Piyasaya çıkış tarihi: Haziran

High Heat MLB 2002

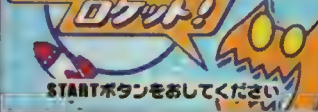
Piyasaya çıkış tarihi: Haziran

Chu Chu Rocket

UNCLE DUST

Yapımcı ve yayıncı: Sega

Piyasaya çıkış tarihi: Haziran

Sega'nın çılgın kedi-fare puzzle oyunu Dreamcast'deki ilk online başkıklığı ve şimdi de yeni bir ilkle geliyor. Chu Chu Rocket, Haziran ayında Game Boy Advance için piyasaya çıktığında Sega donanımı olmayan bir sistem için hazırlanan ilk Sega oyunu olacak. Chu Chu maksimum dört kişiye kadar oyuncuların roket gemilerini farelerle ve görevinize mani olacak tonlarca tehlikeli engelle-kediler gibi- dolduracak. Eğer Sega bu bağımlılık yapıcı oyunu avuç içi sisteme düzgün bir biçimde hazırlarsa oyun roket gemilerindeki fareler gibi raflardan fırlayabilir. 



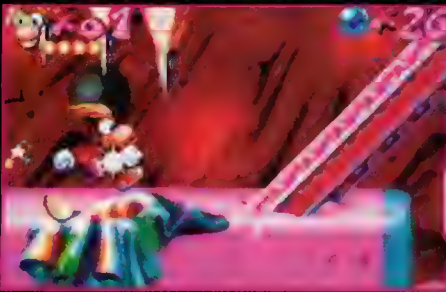
Rayman


UNCLE DUST

Yapımcı: Digital Eclipse/Yayıncı: Ubi Soft

Piyasaya çıkış tarihi: Haziran

Game Boy Advance için sadece NES oyunlarının geleceğini düşünüyorsanız yanılıyorsunuz. Ubi Soft, PlayStation hitlerinden Rayman'ın yeniden ayarlanmış avuç içi versiyonunu hazırlıyor. Oyunda zekice dizayn edilmiş 60 bölüm ve



tonlarca şeytani boss bulunacak-Skops, Mr. Sax ve Space Mama gibi-Rayman avuç içilerdeki 2D platformcuları bir adım ileri götürebilir. Ubi Soft'un bu vefakar çevrimi Rayman hayranlarına kancayı takabilir ve Game Boy Advance'deki yazılımlara zenginlik katabilir. Bunu yakalama istiyorsanız tembel vücudunuzu harekete geçirin. 




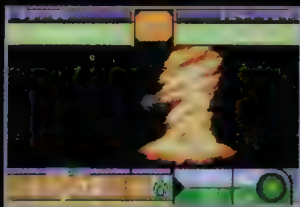
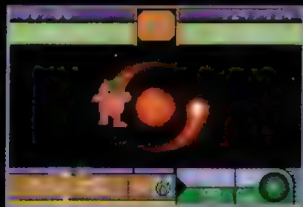
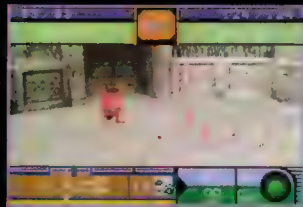
Monster Rancher 3

UNCLE DUST

Yapımcı ve yayıncı: Tecmo

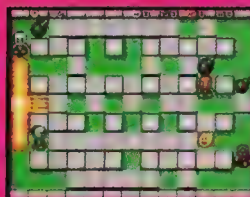
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Tecmo'nun popüler Monster Rancher serisinin üçüncü versiyonu PlayStation 2 ve Game Boy Advance'e doğru yol alıyor. Serinin canavar-yetiştirmeli eşsiz oynanışın tümünü ve bazı yenilikler içerecek olan Monster Rancher 3'ün GBA versiyonu yaratıklarınızı istediğiniz yere götürmenizi sağlayacak. Elimizde oyunla ilgili fazla detay yok ama ekran görüntüleri etkileyici gözüküyor. GBA'nın Haziran ayındaki çıkışından kısa bir zaman sonra bitmiş olacak bu canavarı yetiştirmeye ve savaşmaya hazır olun. 



Golden Sun

Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil



Bomberman Story

Target Release date: Belli değil



Napoleon

Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Street Fighter Alpha 3

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

Antz Racing

Piyasaya çıkış tarihi: 2001

Klonoa (Şimdilik)

Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Namco Museum Advance

(Şimdilik)

Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Pac Man Advance (Şimdilik)

Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Tactics Ogre

Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Wario Land 4

Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Puyo Puyo


Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Yaz

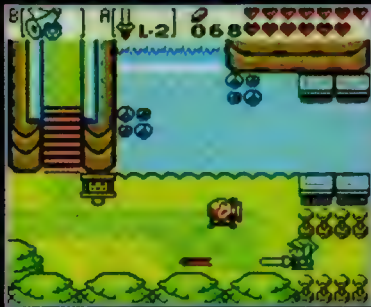
SINGLE HOST

Yapımcı: Capcom/Nintendo/Yayıncı: Nintendo

Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs

Nintendo, Link hayranlarını mutluluğunu sürdürmek için Game Boy Color'a iki yepyeni Zelda macerası çıkarıyor. The Legend of Zelda: Oracle of Seasons'da doğanın özünü düzeltmenizde yardımcı olacak Rod of Seasons'ı bulmaya çalıştığınız bir maceraya atılacaksınız. Rod'u kullanarak dört mevsimi değiştirebilecek, yolunuzun üzerindeki gizli bölgeleri açabileceksiniz. Ayrıca Link'in tüm silahlarını; kılıcını, saparını, küreğini, Bombachu'sunu ve Rod's Feather'ını kullanacaksınız. Ayrıca Puzzle'ları çözmek ve düşmanları etkisiz hale getirmek için kullanacağınız 60'dan fazla büyünün de dahil olduğu bir sürü yeni nesne de olacak.

Fakat bu iki Zelda oyununun en sıkı özelliklerinden biri; bir tanesini çözdükten sonra bir diğerini oynayacak bir şifre alacaksınız. Bu şekilde daha çok büyülu nesne bulacak ve destansı maceraları daha ileri götürmek üzere hikayeyi bile değiştirebileceksiniz. Karakterler oyunlar arasında yolculuk edebilecek ki bu da yeni Zelda maceralarını gerçekten eşsiz yapıyor. 




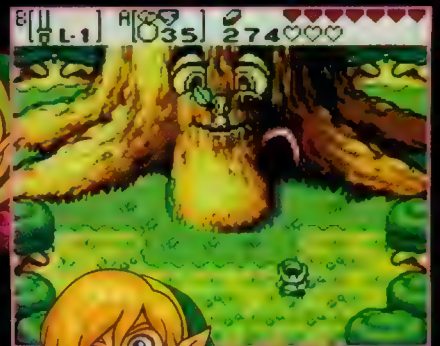
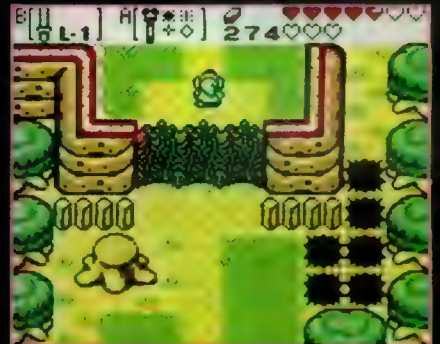
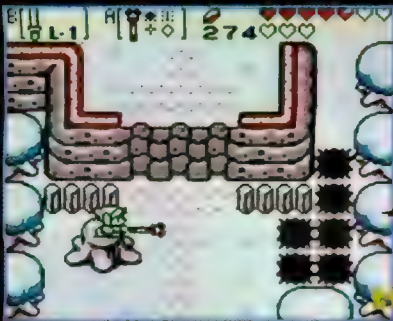
UNCLE BUST

Yapımcı: Capcom/Nintendo/Yayıncı: Nintendo

Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs

The Legend of Zelda: Oracle of Ages, Oracle of Seasons'dan tamamen ayrı bir macera. Burada oyuncular kendilerinin zaman ve uzayda yolculuk etmelerini sağlayacak harp of Ages'i bulmak üzere bir yolculuğa çıkıyorlar. Klasik Zelda tarzında zamanda yolculuğunuzu kontrol edecek olan harpin nasıl çalınacağını öğreneceksiniz. Oyuncular neden-sonuç ilişkilerine dayanarak bazı bulmacaları çözmek için zamanda yolculuk yapacaklar.

Her iki oyunda da Lin'e yeni karakterler katılacak. Bunların içinde kanguru Ricky, uçan ayı Moosb ve do-dongo Dimitri bulunuyor. Ve bu sefer daha fazla büyü- nesne ve özel silah bulunacak. Bu iki yeni Zelda mace- rası arasındaki özel ilişki şüphesiz Link'in hayatında başka bir etkili bölüm oluşturacak. Kendinizi yeni Legend of Zelda maceralarıyla iki kat gizem ve iki kat heyecan için hazır- layın. 



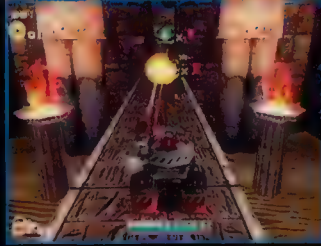
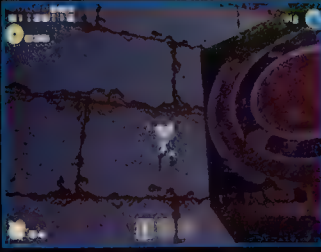
Sonic Adventure 2

MAJON PİKE

Yapımcı: Sonic Team/Yayıncı: Sega
Piyasaya çıkış tarihi: Haziran

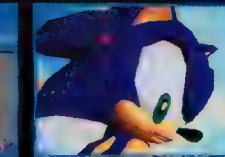
Sonic Tarzı

Sonic, bir Sega konsoluna belki de son kez geri dönüyor. Meşhur maskotun 10. yıldönümünde, Sonic takımı Sonic Adventure 2'de oynanabilir altı karakter ve birkaç iki kişilik mod getiriyor. Oyunun erken demolarından birine bakarak SA2 kolay kontrolleri ve zengin oynanışı ile hem hayranlarını hem de yenileri tatmin edebileceğini söyleyebiliriz.



Nerkes Burada

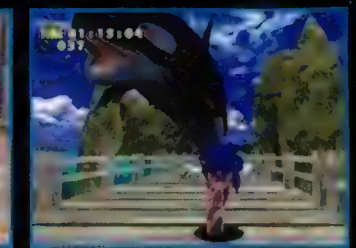
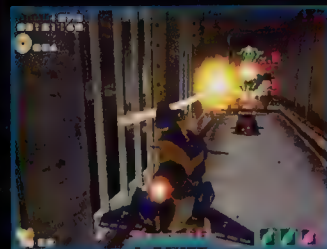
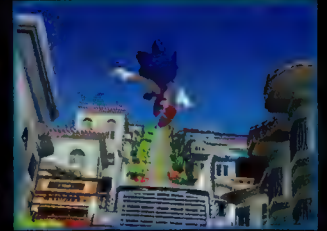
SA2'nin oynanabilir altı karakteri iki "takım" ayrılacak: kahramanlar ve karanlık taraf. Sonic'e ek olarak, kahramanlar takımı Tails ve Knuckles'dan oluşacak. Karanlık taraf ise Dr. Robotnik; siyah tüylü, patenli bir kirpi olan Shadow; Knuckles benzeri yeteneklere sahip olan bir dişi yaras Rogue'dan oluşacak. Her macera karakterlere özgü. Örneğin Tail bir hapishanede kafesteki arkadaşlarını kurtarmak için ağır silahlarla donatılmış bir robotu kontrol edecek; Rogue farklı dev 3D ortamlarda değerli mücevherler toplayacak ve Sonic de geleneksel işlevini, koşup halka toplama görevini yapacak. Tek kişilik oyunlara ek olarak yarışlardan robot savaşına değişik iki kişilik oyun modları bulunacak.



Olmak ya da olmamak: Sega Dreamcast üretimin durdurmuş olsa da, firmanın maskotu Sonic, Sonic Adventure 2 ile sistemde son bir kez harekete geçiyor.

Ner Şeyden Hızlı

Preview versiyonunda, Sonic Adventure's'in en etkileyici yanı görselleriydi ki bunlar baş döndürücü hızlarda adeta uçuyordu. Bölünmüş ekranda iki kişilik oyunlar bile yavaşlama veya başka sorunlardan dert yanmıyordu. Bazı karakterlerin rahatsız eden köşeli görüntüleriyle dikkat dağıtmasına rağmen-özellikle bazı ara sahnelerdeki yakın çekim sinematiklerde- grafikler renkli göz alıcı efektlerle doluydu. Çocuksu sesler ve ortalama müzikleriyle sesler grafiklerin performansını sergileyemiyordu. Preview versiyonundaki ufak tefek pürüzlerin oyun raflardaki yerini aldığı düzeltileceğini ve Sonic'in en iyi maceralarını sunacağını umalım.



Shenmue II

Yapımcı: AM2/Yayıncı: Sega
Piyasaya çıkış tarihi: 2001

Geniş alanıyla ve zengin görüntüleriyle Shenmue Dreamcast sahiplerine sistemi eksiksiz olarak gösteren bir oyun. Bu sonbahardaki devamıyla Yu Suzuki'nin ilk perdeyi nasıl devam ettireceğinin çok merak edilmesi gayet doğal. Ryo Hazaki halen babasını öldüren adamı arıyor ve macerası Shenmue II'de onu Hong Kong'a götürüyor. Bazı oyuncular ilk oyunun bitişyle hayal kırıklığına uğramıştı; bu konuda devamının nasıl olacağı hakkında bir bilgi yok. Fakat Hong Kong'da gezmek daha kolay olacak ki Ryo şimdi harita satın alarak faydalanabilecek.



Shenmue II yeni bir arabirimle karşınıza çıkacak. Ryo Hong Kong sokaklarında gezinirken, ekranda kontrol butunlarıyla ilgili ikonlar değişecek; örneğin bir şey satın almak için birisinin yanına geldiğinizde, arabirim üzerindeki bir buton para ikonuna dönüşecek. Yeni sistem ayrıca daha kompleks etkileşimler için karakter ve o anki duruma göre daha ayrıntılı alt menülere sahip olacak. Sega bu çok önemli oyunu ile ilgili daha çok bilgiyi Mayısta açığa çıkaracak. **G**

Crazy Taxi 2

Yapımcı: Nitmaker/Yayıncı: Sega
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Yaz

Haberleri yaymaya hazırlanın! Crazy Taxi Dreamcast'e geri dönüyor ve bu sefer çılgın taksiler hiç uyumayan şehirde-Big Apple'in kendisi, New York City- görevi hazırlanıyor. Ve eğer burada taksicilik yapabilirsiniz, her yerde yaparsınız.

Meşhur yeni yerleri ve eski karakterlere katılan yeni sürücüler dışında Crazy Taxi hakkında çok fazla şey bilinmiyor-o zaman ne öğrenebiliriz? İlk oyunun hayranlarının da doğrulayacağı gibi oldukça cazibeli düz bir oynanışa sahip. Yolcuları alın ve mümkün olduğu kadar hızlı (daha da hızlı) bir biçimde gidecekleri yere götürün. Kısayollar, rampalar ve kuraldışı zaman kazanmak anlamına geliyor. En önemli soru ise, CT2'nin SegaNet üzerinden online multiplayer oyunları destekleyip destekle-



meyeceği. Sega bir şey söylemiyor ama Crazy Taxi 2 E3 fuarındaki yerini aldığı anda firmanın neler söyleyeceğini birlikte göreceğiz. **G**




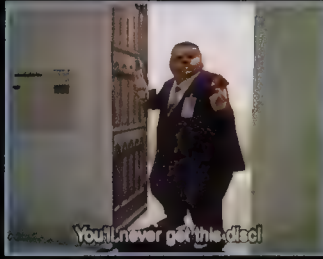
Confidential Mission

İMM ELEKTRON

Yapımcı: Ritmaker/Yayıncı: Sega

Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs

Tabanca kontrol cihazının eksikliği Sega'yı bunlara ihtiyaç duyan Dreamcast oyunları çıkarmaktan alıkoymadı. Bunların sonuncusu Confidential Mission arcade'lerde çok tutulan aptal ajan konulu bir shooter. Kansıız grafikler parlıyor ve oynanış çengel ateş etme, engelleyici tuzaklar gibi harika ayrıntılar içeriyor. CM henüz tamamlanmamış haliyle bile oynanabilirliğini kanıtladı. Fakat bu göreve mouse olmadan çıkmak istemeyeceksiniz. 

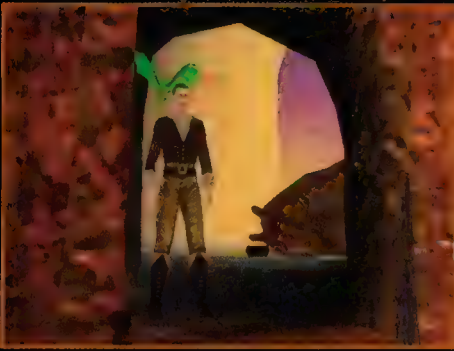



Dragonriders: Chronicles of Pern

İMM ELEKTRON

Yapımcı: Ubi Soft UK/Yayıncı: Red Storm

Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs



Anne McCaffrey'in sevilen fantezi romanları nasıl oldu da bu kadar zamandır kimsenin aklına bir oyununa dönüştürülmedi. Dragonriders: Chronicles of Pern, dört bölümde ve iki kıtada geçecek olan, bir kadını bulmak için çıkılan macerada, büyüü ejderlerin dünyasını Dreamcast'e getiriyor. Geleneksel etrafta dolaşmalı oynanış beta versiyonunda iyi çalışıyordu fakat kamera açılan biraz kafa karıştırıcıydı ve yüz animasyonları seslerle senkronize edilmemişti. Neyse ki oyunun mayıstaki piyasaya çıkışına kadar Red Storm'ın gerekli ince ayarları yapması için yeterli zamanı olacak. 




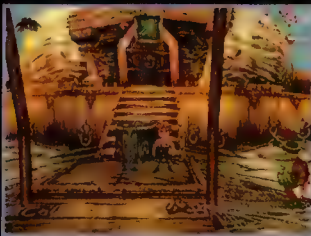
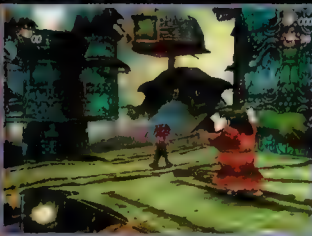
Evil Twin: Cyprien's Chronicles

İMM ELEKTRON

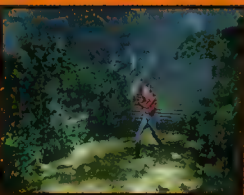
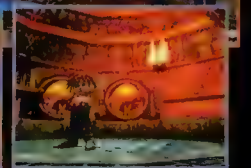
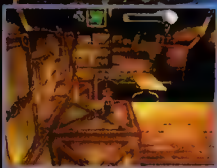
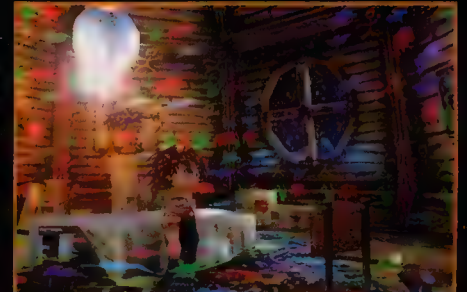
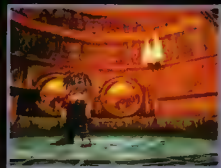
Yapımcı: In Utero/Yayıncı: Ubi Soft

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

Cyprien süper kahramanlarla kafayı bozan bir yetimdir ve tesadüfen farklı, tamamen kötü bir evren bulur. Burada yetimhaneden eski arkadaşlarına rastlar ki bunlar şimdi korkunç birer canavara dönüşmüş durumdadır. Burası nasıl bir yer ve bu şeytani nasıl durdurabilir? İşte orijinalde bir çizgi roman olarak tasarlanan Evil Twin'in konusu böyle. Korku filmlerinden zengin action/adventure çizgileri ve çağdaş çizgi roman esintileri ile ilgi çekici gözüküyor. Oyun sonbaharda PS2, PC ve Dreamcast'deki yerini alabilir. 



Not: Buradaki tüm resimler PC versiyonundan.



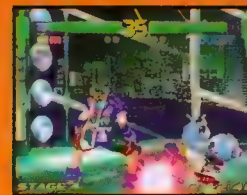
Alone in the Dark: The New Nightmare
Piyasaya çıkış tarihi: 2001'in İkinci Çeyreği



Commandos 2
Piyasaya çıkış tarihi: Spring 2001



Armada 2: Exodus
Piyasaya çıkış tarihi: Ağustos



Fighting Vipers 2
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Ultimate Fighting Championship: TapOut
Piyasaya çıkış tarihi: Haziran


Capcom vs. SNK 2
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

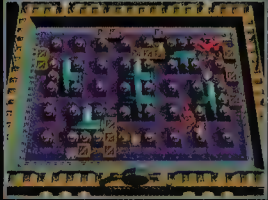
Shadow Man 2
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Conquist Zone
Piyasaya çıkış tarihi: Eylül

BAD NEWS


Yapımcı: Hudson Soft/Yayıncı: Sega
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

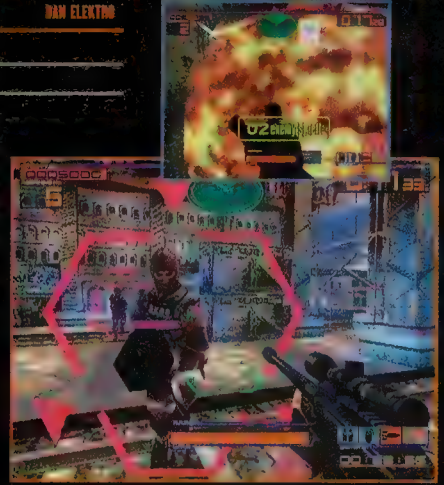
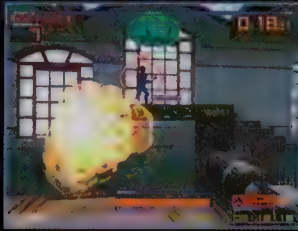
Dreamcast gerçekten tam anlamıyla büyük bir heyecana hazırlanıyor! Daha önce Saturn'de bunu yaşamıştık ve Dreamcast de muhteşem grup oyunu Bomberman'in bir versiyonu bekliyor. Siz ve üç arkadaşınız bir yandan labirentin tehlikelerinden kaçarken diğer yandan birbirinize karikatürümsü bombalar atacaksınız. Bunun için Sega'nın dört kontrolör portu çıkarmasını bekleyebilirsiniz. Basit bir fikir fakat parlak bir iş çıkartıyor—şimdi her hangi bir Bomberman hayranına bağımlılık yapıcı oynanışını bir sorun (tabi bakalım ellerindeki kontrolörleri bırakmalarını sağlayabilecek misiniz?) Boom! 



RAW ELECTION

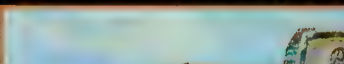
Yayıncı: AM2/Yayıncı: Sega
Piyasaya çıkış tarihi: Haziran

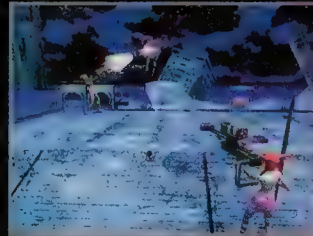
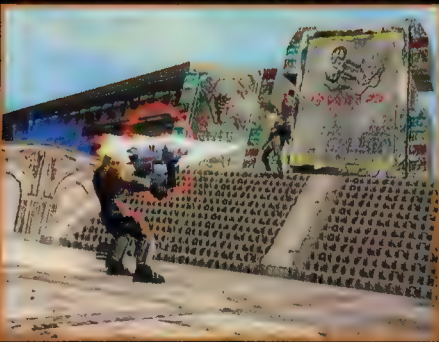
S ega Dreamcast: uluslar arası teröristlere karşı geliştirilen bir silah? Belki öyledir, teğekkürler Outtrigger. Organize suçlar ve dünya çapındaki terörist faaliyetlerle savaşan özel bir organizasyon olan Interforce'un bir üyesi olarak alev fırlatıcılar, roket fırlatıcılar, makineli tüfekler vs. ile dolu bir savaş alanına dalacaksınız. Preview versiyonu biraz Midway'in arcade oyunu The Grid'i andırıyordu ancak fazladan first ve third person kamera açıları, mouse desteği bulunuyordu. Frame rate iyi ve hızlıydı, ayrıca aksiyon da hızlıydı; daha iyisi ise oyunun piyasaya çıktığında online desteğin de gelebilecek olması. 



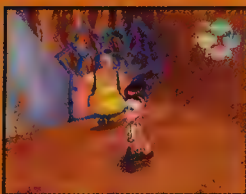
JEN 2

Yapımcı ve yayıncı: Capcom
Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs

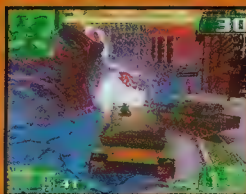
Neredeyse çeyrek asır eski olan fantezi çizgi roman Heavy Metal'a dayanan, Capcom'un Heavy Metal: Geomatrix'i, deathmatch-tarzı bir dövüş aksiyonu sunacak. Aksiyon Spawn: In The Demon's Hand'in motorunu baz alacak. Bir ila dört kişiye destek verecek olan oyunda üçer karakterden oluşan dört takımdan biri seçilecek. Mesela 911 Elite takımı Sarge, Kassey ve Stab'den oluşacak. Heavy Metal'in sanatçısı Simon Bisley toplam 12 karakter dizayn ediyor. Oyunun kısa ve uzun menzilli silahları içinde kılıçlar, ateşli silahlar, bazukalar ve bubi tuzakları bulunacak. 



18 Wheeler American Pro Trucker
Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs



Floigan Brothers
Piyasaya çıkış tarihi: Temmuz



Alien Front Online
Piyasaya çıkış tarihi: Haziran



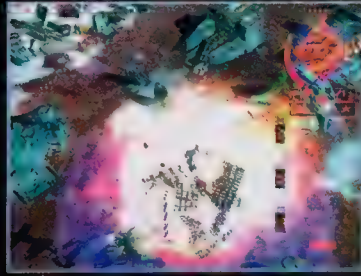
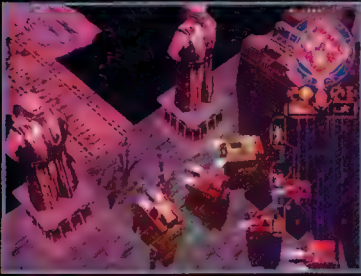
Black & White
Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs



Ooga Booga
Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs

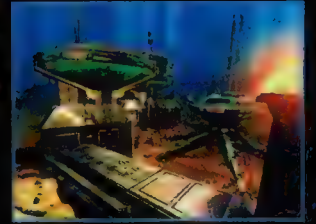
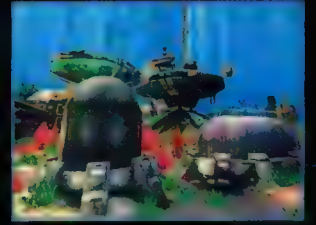
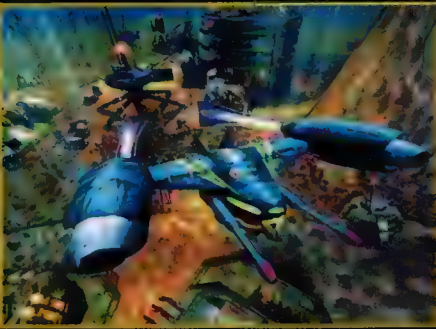
JAKE THE SHARK

Piyasaya çıkış tarihi: Haziran



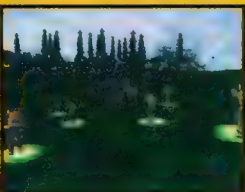
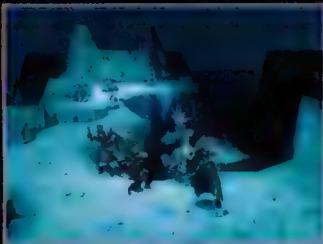
MAKE THE STAKE

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar



JANE TINE SIMMS

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar



A painting of a city at night, with a large fire or explosion in the sky. The scene is dark, with the city lights and the fire providing the main sources of illumination. The fire is a bright, orange-red shape in the upper center of the frame. The city below is silhouetted against the dark sky, with some lights visible. The overall mood is dramatic and intense.

Baldur's Gate II: Throne of Bhaal
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Yaz


JAKE THE SMALL

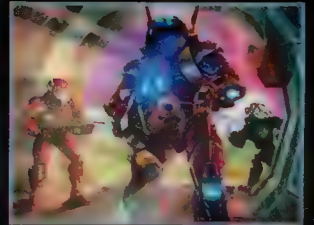
Yapımcı: Legend Entertainment/Yayıncı: Infogrames

Piyasaya çıkış tarihi: First Quarter 2002

98'de çıkan ilk Unreal versiyonu first-person shooter'ların grafik çitasını yükseltmişti ki 99'da çıkan Unreal Tournament aynı şeyi multiplayer aksiyonu için yapmıştı. Unreal 2 de her iki özelliği yeni standartlarını oluşturmayı hedefliyor. Vahşi Batıdaki bir şerifin bilim-kurgu eşi olarak yaşlı yıldız gemininin uzakdaki bir kolonide devriye yaparak kolonide yaşayanları beş uzaylı ırka karşı koruyacaksınız. Bu düşman ırk-




lardan biri olan Skaarj antik sanat eserleri için savaşıyorlar. Oyunun 25 tek kişilik ve 20 multiplaye bölümlerindeki engin ortamları ilk iki oyuna göre 10 kat daha fazla detay sunacak. 

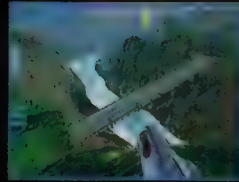


MAKE THE SWAP

Yapımcı: Dynamix/Yayıncı: Sierra

Piyasaya çıkış tarihi: Nisan

Takım tabanlı bilim kurgu shooter'ı Starsiege Tribes'in merakla beklenen devamı Tribes 2 nihayet geliyor. Orijinal oyunun hayranları bu strateji tabanlı oyundaki bazı silahları ve araçları hatırlayacaktır. Tabi bu versiyonda Shock Lance, bir füze fırlatıcı, Thundersword bomber, Wildcat, Beowulf saldırı aracı gibi yeni silahlar ve araçlar da olacak. Ayrıca genişletilmiş haritalar yumuşak bir biçimde ilerleyen tepeler ve içinde zarar veren yıldırımlar bulunan atmosfer efektleri ile çok daha iyi gözüküyor. 50 kişilik gruplarla yapılabilecek online saldırı oldukça çılgın geçebilir. 

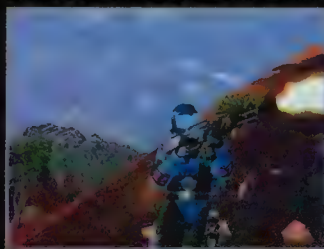



JAKE THE SHAME

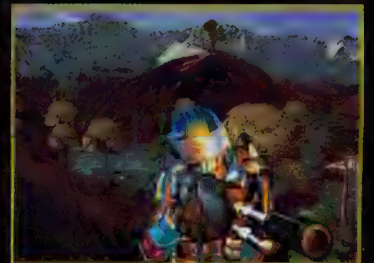
Yapımcı: Verant Interactive/Yayıncı: Sony Online Entertainment

Piyasaya çıxış tarixi: Fourth Quarter 2001

PlanetSide'da oyun başına 3500 kişiye kadar multiplayer savaşlar gerçekten çok şiddetli olacak. Aksiyon çoğunlukla first-person shooter tarzında olacak ama aynı zamanda araçlar kullanabilecek veya silah başında bekleyebilirsiniz. Uç düşman imparatorluktan biri için savaşırken takımlara (veya klanlara) katılabilir veya yönetilebilir veya yalnız bir kurt olarak savaşabilirsiniz. Takım halinde oynarken savaş



sirasında el sinyallerini kullanarak iletişim kuracaksınız. Karakteriniz zamanla yapay güçler kazanacak veya iyileştirme gibi bazı yeteneklerinizi geliştirebileceksiniz. 



EverQuest: Shadow of Luclin
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Kış



Hostile Waters: Antaeus Rising
Piyosaya çıkış tarihi: Spring 2001



Star Trek: Armada 2
Piyasaya çıkış tarihi: Fourth Quarter 2001



Commandos 2
Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs

Doom III
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Civilization III
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Dark Forces III
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Myth III: The Wolf Age



Return to Castle Wolfenstein

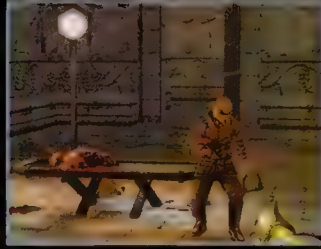
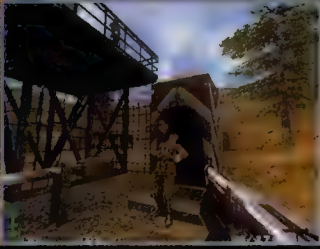
JAKE THE SHARK

Yapımcı: Gray Matter Interactive Studios/İd Software/Yayıncı: Activision

Piyasaya çıkış tarihi: Fourth Quarter 2001

1992'de Doom ve Duke Nukem'den önce Wolfenstein 3D ilk first-person shooter olarak oyuncuları şaşkına çevirdi. Çok yakında yeniden II. Dünya Savaşı'nda Office of Secret Actions (gizli görevler ofisi) için çalışan bir askerin, B.J. Blaskowitz'in Nazi postallarına geri döneceksiniz. B.J. olarak Üçüncü Reich'in karanlık dünyasına sızacak ve Hitler'in iki numaralı adamı, S.S.'in başı Reichsfürher Heinrich Himmler'in

korkunç hamlelerine karşı savaşıacaksınız. S.S. birlikleriyle birlikte, Himmler'in şeytani ekibinde süper askerler, zombiler ve mutantlar bulunacak. **G**



Aliens vs. Predator 2

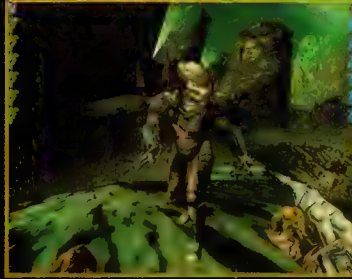
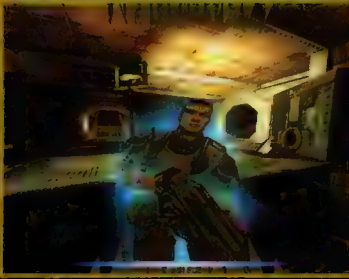
JAKE THE SHARK

Yapımcı: Monolith Productions/Yayıncı: Fox Interactive

Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil

Mükemmel No One Lives Forever'ı yapan takım tarafından geliştirilen bu devam oyunu 99'daki orijinal versiyonuna kıyasla daha fazla aksiyon vaat ediyor. Yine yedi bölümlük üç ayrı hikaye modunda Alien, Predator veya insan olarak oynayabileceksiniz. Her karakter için tüm modlar LV1211 gezegeninde tek bir olay etrafında dönüyor. Veya 10 karakterden birini seçerek yeni silahlarla 12 multiplayer arenasında oynayabileceksiniz. Bu yeni si-

lahlar arasında bir ağ silahı, Predator için çift elle tutula bir mızrak ve Marine için de bir pürmüz bulunuyor. **G**



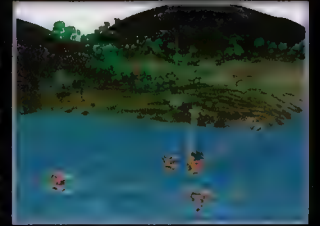
MechCommander 2

JAKE THE SHARK

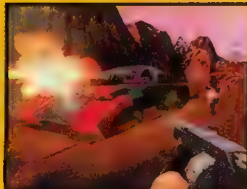
Yapımcı ve yayıncı: Microsoft

Piyasaya çıkış tarihi: Temmuz

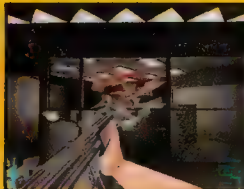
12 metrelik BattleMech'ler birbirlerini parçalıyor-belki de tamamen 3D olan bir real-time strateji oyunu için mükemmel bir konu. 98'deki versiyonunu devamı olan bu oyunda bir paralı MechCommander olarak aynı anda 12 Mech'e komuta edeceksiniz. Ağaçları devirebilecek, duvarları parçalayabilecek ve 3D ortamlarda tepelerin üstünden atlayabileceksiniz. Ayrıca düşman ambarlarını ve üslerini basarak silahlar elde edeceksiniz. Hava desteği ve takviye de isteyebileceksiniz. Bu yardımcı kuvvetlerin içinde zarar gören düşman mech'lerini tamir eden bir takım da bulunacak ki böylece bu mech'leri eski sahiplerine karşı kullanabileceksiniz. **G**



Soldier of Fortune 2
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Kış



Command and Conquer: Renegade
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar



Die Hard: Nakatomi Plaza
Piyasaya çıkış tarihi: Belli değil



Earth and Beyond
Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Kış

Homeworld 2

Piyasaya çıkış tarihi: 2002

Star Trek: Bridge Commander

Piyasaya çıkış tarihi: Mayıs

Anarchy Online

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Yaz

Robin Hood: Defender of the Crown

Piyasaya çıkış tarihi: 2002




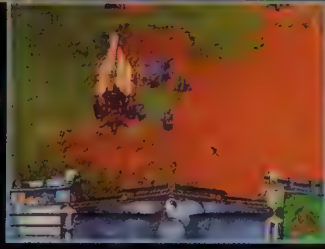
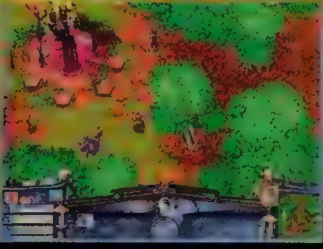
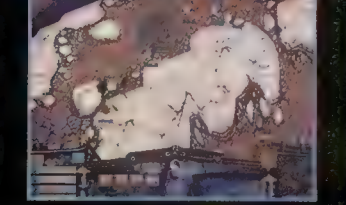
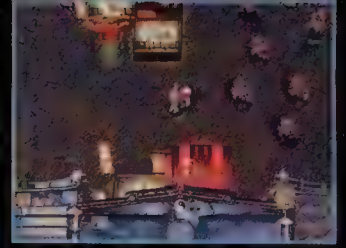
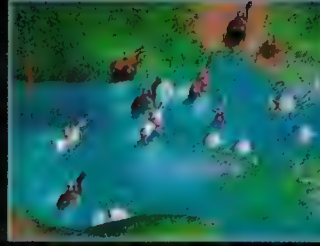
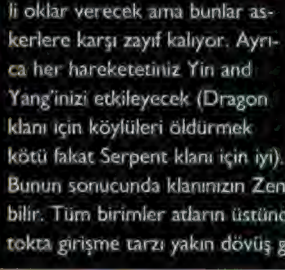
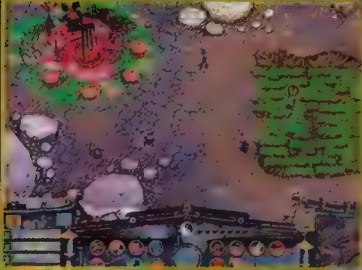
Battle Realms

MAKE THE SHAKE

Yapımcı: Liquid Entertainment/Yayıncı: Crave Entertainment

Piyasaya çıkış tarihi: 2001 Sonbahar

T Bu hırslı oyun alışılmış RTS'lerdeki düzinelerce birim yapıp daha sonra da bunları düşmanın üzerine salma özelliğini parçalayacak bir yaşayan dünya yaratmayı umut ediyor. Şerefli Dragon veya şeytani Serpent klanından birine liderlik yaparak köylüleri askerlere (dojo'larda, mabetlerde veya başka yerlerde) dönüştüreceksiniz. Köylülerinizin yaşama oranı kısıtlı olduğundan insanların akıllıca korumalı ve geliştirmelisiniz. Her seçeneğin kendine göre iyi ve kötü tarafları olacak: Örneğin, bir okçuyu firework binasına göndermek ona binaları yakmasını sağlayacak alevli oklar verecek ama bunlar askerlere karşı zayıf kalıyor. Ayrıca her hareketetiniz Yin and Yang'ınızı etkileyecek (Dragon klanı için köylüleri öldürmek kötü fakat Serpent klanı için iyi). Bunun sonucunda klanınızın Zen Masters'ları daha güçlü veya zayıf olabilir. Tüm birimler atarın üstünde olacak ve hepsinin iyileştirme, tekme tokta girişme tarzı yakın dövüş gibi ikincil yetenekleri olacak. 



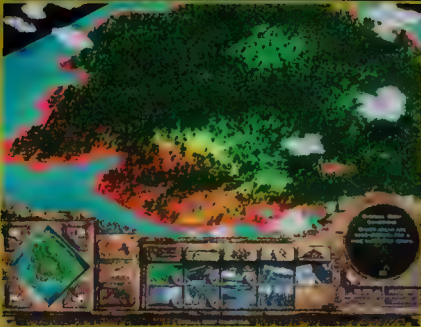
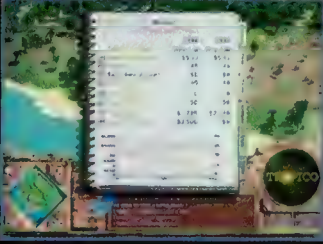
Tropico


DAW ELECTRONIC

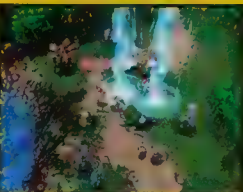
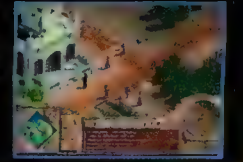
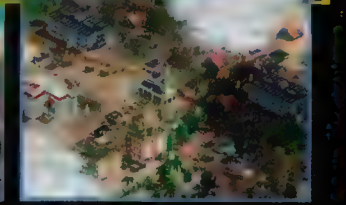
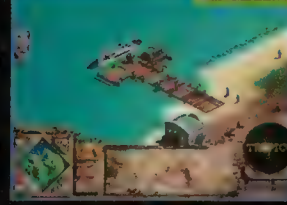
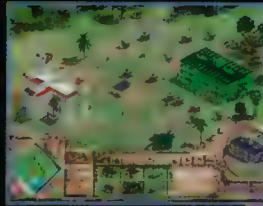
Yapımcı: Pop Top Software/Yayıncı: Gathering of Developers

Piyasaya çıkış tarihi: Nisan

Strategy/sim oyunu Tropico'da yönetim tamamen sizden soruluyor. Uzakta bir Karayip adasının lider/diktatörü olarak adadaki toplumdaki işlerin tıkrında olduğundan ve karşınıza isyancılar olarak çıkmadıklarından emin olmalısınız. İsyan her zaman mümkündür çünkü popülasyon anonim değildir: İnsanların günlük hayatlarını takip ederek neler yaptıklarını ve hissettiklerini öğrenebileceksiniz. Yaşayanlardan biri yönetim şeklini beğenmezse ormana gidebilir ve 20 yıl kadar sonra bir direniş savaşçısı olarak geri dönebilir.



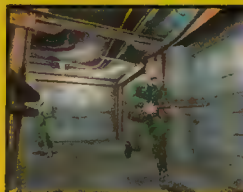
Daha önceki PC versiyonunda Tropico'nun işaretle-ve-tıkla arabirimi yeterince açıldı. Yerel kontrolden dış politikaya kontrol edilmesi gereken çok şey vardı. Havaalanları yapıp adanızı bir turist cennetine dönüştürebiliyordunuz. Peki Amerika'lılar sizin yoksul halkınızı görmek ister mi? Ya halkınız yabancılarla kızabilir mi? Mükemmel latin müzikler ve yüksek çözünürlüklü izometrik grafikler Tropico'ya eşsiz bir ses ve görünüş veriyor. Mac versiyonunu mayısta bulabilirsiniz. 



Warcraft III
Piyasaya çıkış tarihi: Aralık



Stronghold
Piyasaya çıkış tarihi: Eylül



Medal of Honor: Allied Assault
Piyasaya çıkış tarihi: Kasım



Star Trek: Borg Assimilator
Piyasaya çıkış tarihi: Fourth Quarter 2001



Freedom Force
Piyasaya çıkış tarihi: Third Quarter 2001



Pool of Radiance 2

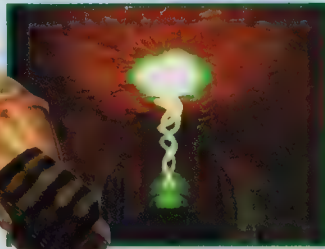
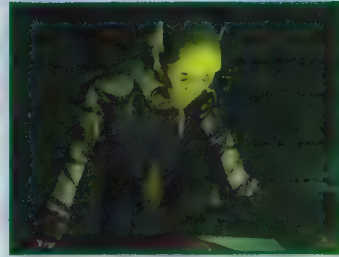
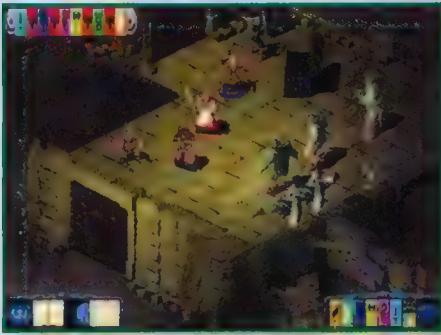
RPG'lerin "görüntü o kadar önemli değil, yeter ki hikâyesi iyi olsun" diye nitelendirildikleri zamanlar artık geride kaldı, çünkü önümüzdeki yaz Pool of Radiance 2 ortalığı kasıp kavuracak. Şimdiye dek gördüğümüz izometrik açılı oyunların en iyisi bile bu denli iyi görünmüyordu; Baldur's Gate 2'yi bile gölgesinde bırakacak bu oyunun adı tabi ki Pool of Radiance.

Bir Detay Harikası

Detaylı dış dünyalar, karanlık zindanlar ve oynak şekilde tasarlanmış üç boyutlu karakterler, RPG'cilerin kalplerini hızlandıracak diyebiliriz. Bunların yanı sıra bir karakterin üstüne geçirdiği her donanımın, silahın veya miğferin belirgin olarak görünmesi de ayrı bir güzellik. Zirveyi ise, büyü sözlerinin muhteşem efektleri oluşturuyor. 100'den fazla (20'den fazlası da yeni) büyü versiyonlarının her biri ister tehlike yaratmayan bir silah olsun, isterse ateş fırtınasından oluşan bir kombinasyon içersin, her halükarda gözlere bir ziyafet sunuyor. Alanı kaplayan büyülerde, o bölgede bulunan yaratıklar gösteriliyor. Bu yardım sayesinde kendi adamlarınızı öldürme ihtimalini ortadan kaldırmış oluyorsunuz.



Büyük haritalarda hiçbir detay atılmamış.

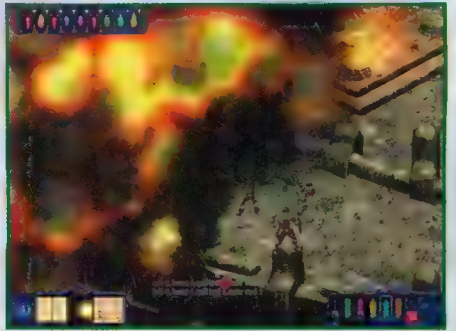
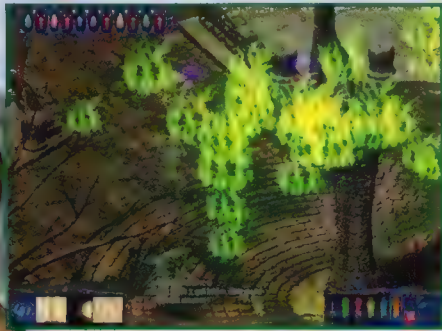


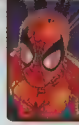
Dede Korkut Masalı Değil

Yalnızca görüntü değil, oyunun tasarımı ve hikâyesi de oldukça tatmin edici. Olay, ilk Pool of Radiance'ın liman şehri olan New Phlan'ın yok edilmesinden on yıl sonrasında geçiyor. Siz, Forgotten Realms'in efsanevi büyücüsü olan Elminster tarafından, orada kaybolmuş bir macera ekibini aramak üzere artık harabeye dönen Myth Drannor şehrine götürülüyorsunuz. Oraya ulaştığınız anda sadece kavgacı yaratıklara rastlamakla kalmıyorsunuz, yeni bir belanın kaynağını da buluyorsunuz: Canlıları zombilere dönüştüren ikinci bir Pool of Radiance oluşmuş. Klasik bir RPG'de olduğu gibi, siz bir kahraman takımının başına geçiyorsunuz; Pool of Radiance 2'de ise bu takım altı babayiğit silahşörden oluşuyor. Ancak başlangıçta en fazla dört figür seçebilirsiniz; geriye kalan ondan fazla potansiyel kahramana ise macera süresince rastlayacaksınız.

Figürleri oluşturduğunuz anda üçüncü D&D kuralları kendini belli ediyor: Üç yeni karakter sınıfı (büyücü, barbar, rahip), paladin, savaşçı, din adamı, orman koşucusu ve hırsız gibi bilinen kahraman mesleklerin kontenjanını dolduruyor. Çok sınıflı figürlerin oluşturduğu sorunlar ise burada oldukça esnek çözülmüş. Bir figürün hangi mesleğe ait olması gerektiğini oyunun başında belirlemek yerine, her level çıkışında karakterin gelişimine göre mesleğine karar verebilirsiniz. Yani kısacası, bir savaşçınız varsa ve çıkışı için yeterli puan toplamışsa, onu isteğe göre level savaşçısı ya da diğer sınıflardan birine dahil edebilirsiniz.

Figürleri oluşturduğunuz anda üçüncü D&D kuralları kendini belli ediyor: Üç yeni karakter sınıfı (büyücü, barbar, rahip), paladin, savaşçı, din adamı, orman koşucusu ve hırsız gibi bilinen kahraman mesleklerin kontenjanını dolduruyor. Çok sınıflı figürlerin oluşturduğu sorunlar ise burada oldukça esnek çözülmüş. Bir figürün hangi mesleğe ait olması gerektiğini oyunun başında belirlemek yerine, her level çıkışında karakterin gelişimine göre mesleğine karar verebilirsiniz. Yani kısacası, bir savaşçınız varsa ve çıkışı için yeterli puan toplamışsa, onu isteğe göre level savaşçısı ya da diğer sınıflardan birine dahil edebilirsiniz.





OĞUZHAN ÖZDEMİR

■ Yapımcı: Stromfront Studios

■ Yayıncı: Mattel Interactive

■ RPG

■ Piyasaya çıkış tarihi: Haziran 2001



Windows 95/98

İLK BAKIŞ

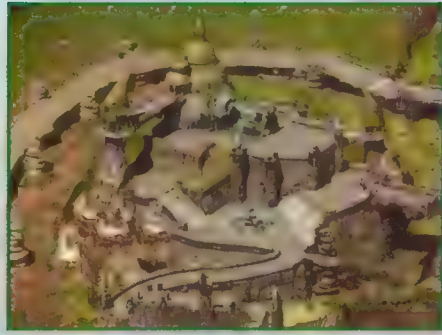
Ağır Ağır Çıkacaksın Bu Basamakları...



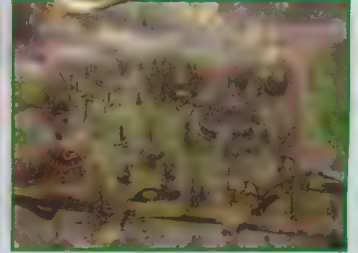
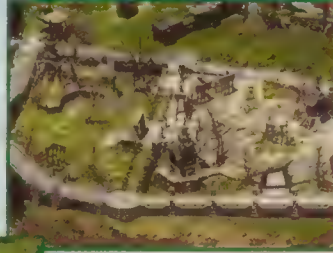
Ruins of Myth Drannor'da bir karakter bir sınıfın 16. basamağına kadar yükselebilir, ancak toplam olarak sadece 32 basamağa ulaşır. Hal böyle olunca oyun içerisinde her konuda becerikli savaşçılara gereksinim duyuyorsunuz. Mümkün olan tüm kombinasyonlara rağmen, sınıfların özelliklerinden oluşan alışılmış kısıtlamalar hâlâ geçerli. Yani bir paladin/hırsız hâlâ mümkün değil, çünkü paladin oldukça iyi donanımlıyken, hırsız yanında daima sönük kalıyor. Bir yenilik daha: Figürleri oluştururken, altı özelliğin (güç, beceri, dayanma gücü, bilgelik, zekâ, karizma) değerini de siz belirliyorsunuz. Bunun için de elinizin altında hazır bulunan puanları, bu altı özelliğe dağıtuyorsunuz.

Savaşmak İçin Doğanlar

Bütün RPG'lerde olduğu gibi, Pool of Radiance 2'deki savaşlar önemli bir rol oynuyor. Olayların Myth Drannor harabesinde geçmesi de ayrı bir önem taşımakta, çünkü burada düşman yaratıklar hakim; iyi huylu figüranları bulabilirsiniz, aşkolsun. Ancak bahsettiğimiz bu figüranlar, ya ana göreve bağlantılı olarak ya da kenarda köşede geçen heyecanlı hikâyeler olarak varolan 50'den fazla görev verecek. Değerli tecrübe puanlarının yanı sıra da kahramanla-



rin başarılı quest'leri, ellerine geçen özel silahlar, zırhlar, yararlı teçhizat nesneler ve elbette ki altınlar da bu işin cabası. Son ayrıntıdan bol bol sahip toplamanızda fayda var; en iyi savaş gereçlerini elde etmeniz ve yararsız ıvr zıvrı satmanız için tüccarlar iyi birer fırsat sayılır. Alternatif olarak da donanımınızı yaratıklardan geriye kalanlardan toplayarak oluşturabilirsiniz. Ölümlerin üzerini aramaktan çekinmeyin, çünkü aralarında özel sınıf veya ırklara ait nesneleri ele geçirebilirsiniz.



Sistemler Arası Geçiş

Savaş sistemin kendisi iyi düşünülmüş ve kolayca anlaşılabilir: Düşmanın yakınına geldiğiniz andan itibaren, oyun otomatik olarak RTS'den tur atlama mod'una geçiyor. Sol üst köşedeki menüde sırası gelen gösteriliyor. Çeşitli renkler, grubunuzun figürlerini karakterize ederken, yaratıklar birer sembol ile belirleniyor. Sıra size gelince saldırı mısınız, pozisyon mu değiştirirsiniz, büyü mü kullanırsınız veya sınıfa özel bir beceriden (rahipler ölümcül vuruşlara sahip, din adamları ise zombileri yok edebilir) mi yararlanırsınız, bilemeyiz; bu size kalmış. Her bir atak için zaman limiti mevcut, bu yüzden bir kadının akşam ne giyeceğine karar vermiş gibi girişimleri planlamayın. Aksi takdirde seçtiğiniz figür bir turu beklemek zorunda kalır; bu da doğrudan bir karşılaşmada büyük bir dezavantaj demektir. Bunun yanı sıra kullanımı kolay olan kontrolle de birçok girişimleri hızlıca yapabilirsiniz, örneğin mevcut defterine girmeden silahınızı değiştirebileceksiniz. Çatışmadaki zaman limiti de multiplayer çekişmelerinin gereksiz yere uzamamasını sağlıyor. Multiplayer mod'da network veya Internet üzerinden altı oyuncuyu grup halinde Myth Drannor harabelerine gönderebilir ve birlik beraberlik içinde oyunun üstesinden gelebilirsiniz.



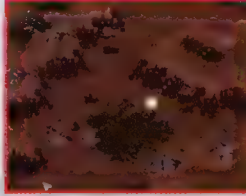
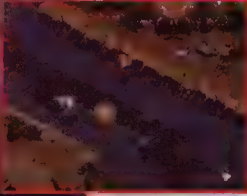
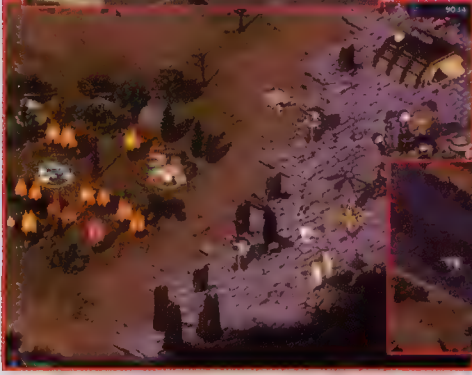
Outlive

21. yüzyılın sonlarında dünya üzerindeki nüfusta bir patlama yaşanmış, yaşam kaynaklarında sürekli olarak bir azalma söz konusu olmaya, böylelikle insan yaşamında büyük bir tehlike oluşmaya başlamıştır. Bundan yararlanmak isteyen teröristler de dünya üzerindeki bu yaşam kaynaklarını kendileri stok ederek insanlara büyük meblağlar karşılığında satmaktadırlar. Bunun üzerine dünyadaki tüm devlet otoriteleri bir konsey oluşturarak, hem bu terörist gruba karşı saldırıda bulunmak hem de azalmakta olan yaşam kaynaklarını koruma altına alıp, doğa üzerindeki dengeyi tekrar sağlamak istemektedirler. Bu kaynaklardan Satürn'e ait bir uydı olan Titan üzerinde bir hayli bulunmaktadır. Buradaki kaynakları dünya üzerine getirmek



ise insanlar için çok zordur. Bu yüzden de Titan'a bir grup robot gönderilmiştir. Kısa bir süre içinde bu olaydan haberi olan Teröristler de boş durmayıp bu koloniye saldırıya geçmek istemektedirler. Sizler de insanlığı kurtarabilmek için oyunun kontrolünü ele alıp bütün strateji kabiliyetinizi bu noktadan sonra göstermelisiniz.

Oyun, konusu ve 2D olması ile birçok RTS'ye benziyor gibi görüne de sadeleştirilmiş arabirimi, birbirinden zor üç çeşit görevi, farklı yapılardaki ve kontrol edilebilirlikleri kolaylaştırılmış üniteleri ve daha birçok güzel RTS unsurları ile bizlere hoş vakitler geçirtceğe benziyor.



ATALAY KELEŞTEMUR

- Yapımcı: Take 2 Interactive
- Yayıncı: Continuum
- Piyasada



Windows 95/98

İLK BAKIŞ

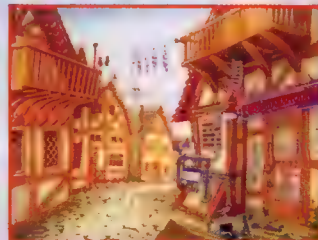
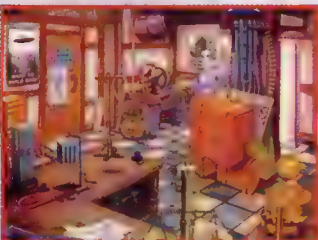


Gilbert Goodmate



nı yok; çok zor. Oyunda yine Monkey Island tarzı eğlenceli bulmacalar da bulunuyor. Bunları çözerken zorlanmayacaksınız. Müziklerse genelde oyunun atmosferine uygun ve duruma göre değişkenlik gösteriyor.

Gilbert Goodmate'in demo versiyonu bile çekilir gibi değildi, ama çizgi film tarzındaki adventure oyunlarını sevenler, bu oyunda aradıklarını bulabilirler. O da belki...



FIRAT AKÇILDIZ

- Yapımcı: Prelusion Inc. ve ClearWater Interactive Ltd
- Yayıncı: Coda, New Media Generation ve Fast Trak
- Piyasada



Windows 95/98

İLK BAKIŞ

3. boyuttan bunaldığımız şu sıralar, 2 boyutlu bir oyun geliyor. Hem de adventure... Oyun The Curse of Monkey Island tarzı grafiklere sahip. Yani her şey bir çizgi film havasında. Oynanış olarak da Monkey Island'dan herhangi bir farkı yok. Her şey bildiğiniz gibi ilerliyor.

Oyunun konusunu kısaca özetlemek gerekirse; uzun yıllar önce, çok uzakları bir ülkede Karn adında kötü bir büyücü yaşıyordu. Şimdiye kadar hiçbir insan o kadar şeytansı olmamıştı. Hiçbir büyücü de o kadar güçlü... Birçok cesur insan onu durdurmaya çalıştı, ama başaramadı. Her şeyin bittiği düşünüldüğü anda, büyük bir mantarın yardımıyla genç bir çocuk Karn'la tek başına yüzleşmeye, onu yenmeye ve dünyayı zulümden kurtarmaya karar verdi.

Gilbert Goodmate 40 saatten fazla oyun süresine ve 15.000'den fazla diyaloga sahip. Oyun boyunca 50'den fazla değişik karakterle karşılaşacaksınız.

Grafikler el çizimi ve 16 bit renk derinliğinde, ancak oynadığımız demo versiyonundaki görüntüler çok amatör. Oynanışın da pek artı kalır ya-





Freedom Force



JAKE THE SNAKE

Yapımcı: Irrational Games

Yayıncı: Crave

Piyasaya çıkış tarihi:

2001'in Üçüncü Çeyreği



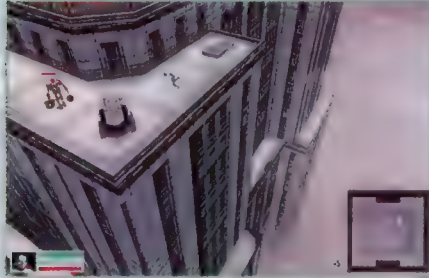
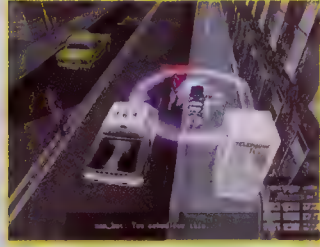
Windows 95/98

İLK BAKIŞ



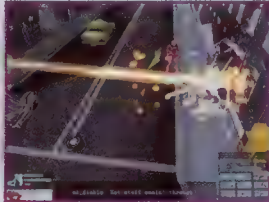
Dağılan Adaletsizlik

Herkes bir süper kahraman olmanın ne kadar eğlenceli olduğunu bilir, bu yüzden sevinin oyuncular—Crave'in süper kahramanlı yeni oyunu Freedom Force'da bulunan hemen her şeye hasar verilebilecek. Bir kamyonu havaya kaldırıp bir baseball topu gibi fırlatabilecek veya bir binayı moloz yığınına dönüştürebileceksiniz. Düşmanlarınız gibi siz de telefon direkleri kadar enerji dalgaları yayabileceksiniz.



Ne İkiç Güçler Harika mı?

Gerçek zamanda, izometrik bir bakış açısıyla en fazla dört kahramanı kontrol ederek, zoom yaparak tamamen 3D olan ortamları herhangi bir açıdan görebileceksiniz. Görevleri mümkün olduğu kadar az siville zarar vererek bitirdiğinizde kahramanlarınızı geliştirecek prestij puanları alacaksınız. Ayrıca 60'dan fazla süper-kahraman güçleri arasından seçim yaparak kendi adalet savunucunuzu oluşturabileceksiniz. Deathmatch'in yanında, multiplayer modlarında, bir şehri yok etmek veya korumaya çalışmak gibi oyunlar da bulunacak. Freedom Force evreni bu sonbaharda kurtarıyor.



Yükseklere Sıçrayan Cüce

Silver Age çizgi roman kitaplarından esinlenen bu taktiksel süper kahraman RPG'sinde, 1962 New York'undasınız ve Energy X adı verilen gizemli bir güç birçok kişiyi etkileyerek —bazıları iyi, bazıları kötü— özel güçlerle donatmıştır. Oynanabilir 14 karakterin her biri orijinal olacak. Bunların arasında tünel kazabilen ve duvarlara tırmanabilen Ant; enerji yayan vücudu etrafındaki insanları etkilemesin diye bir zırh giyen Manbot; ve Freedom Force'un lideri Minute Man bulunuyor. Defolu insanlar olarak belirli bir düşmandan korkmak gibi her kahramanın zayıf bir yönü olacak. Hikayelerine bakıldığında çoğu kötü adamın ne kadar ilginç olduğunu görüyoruz.



Championship Manager 4


Championship Manager gereksiz bir oyundur. Devamlı taktik verirsiniz. Karşılaşmaları sadece izleyebilirsiniz. Yapmanız gereken tek şey, orta saha ile defans bloğu arasındaki bağlantıyı kurmaktır veya sağ kanata Rapaj'ci çekmektir. Haftalarca şampiyonluk kovalarsınız ve ligin sonunda karşınıza dev bir canavar çıkmaz. Uykusuzluktan şişmiş gözlerinizle kalırsınız. Sabaha karşı kafanızı yastığa koyarsınız ve her şeyin biteceğini sanırsınız, ama yanılırsınız. Kendi kendi taktikler kurarsınız ve yurt dışına oyuncu aramaya çıkarsınız. Başka hiçbir şey düşünmezsiniz. Hayatınız mahfudur.




2002...

SI Games ve Eidos tarafından oyunun yayınlanma tarihi, 2002 yılı olarak belirlendi. İsterseniz siz günleri saymaya başlayın.



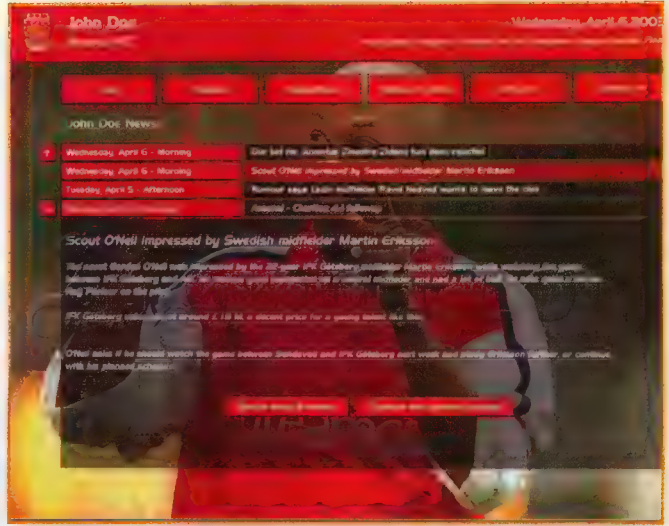


FIRAT AKYILDIZ
■ Yapımcı: SI Games
■ Yayıncı: Eidos Interactive
■ Piyasaya çıkış tarihi: 2002



Windows 95/98

İLK BAKIŞ



Öyle mi? İşte Şimdi Bittin Sen Oğlum

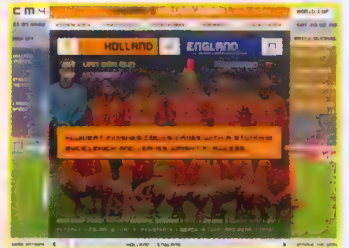
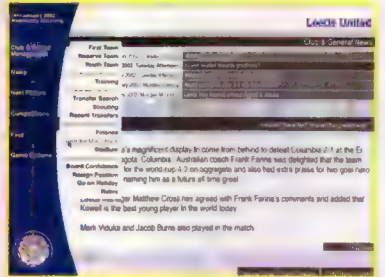
Tamam sakin olun. Her ne kadar menajerlik oyunlarını sevmesem de, Championship Manager en azından bir-iki saat başında kalabildiğim tek menajerlik oyundur (Spectrum'da Super League vardı bir de). Yukarıdaki bu girişe sizi kızdırmak içindi (başka hiçbir şey düşünmediğiniz ve hayatınızın mahfolduğudogru :)

Uyku da Neymiş

CM 1 ile başlayan ve CM 93-94, CM Italia, CM 2, CM 96-97, CM 97-98, CM 3, CM 99-00, CM 00-01, CM 01-02 ile devam eden CM serisi, CM 4'le bir defa daha uykularınızı kaçır-maya geliyor. Oyunun yeni ver-siyonunda önemli gelişmeler var. SI Games, maçları izleyebil-meniz için, üstten görünümü ve 2D grafikler üzerinde çalışıyor (Sensible Soccer gibi). Oyunun 3D bir motor üzerine kurulu olmayacağı, SI Games tarafından özellikle belirtiliyor. Yine de CM serisini grafik-siz seven oyuncular için, maçların izlenebileceği pek iyi bir haber ol-mayabilir, ama bu seçenek opsiyonel olacak. İsterseniz eskisi gibi de kar-şılaşmalar yapabileceksiniz.

Bir diğer yenilikse, oyunu Internet üzerinden karşılıklı olarak oynayabile-cek olmanız.

Bunların dışında, oyunda yeni taktikler, detaylandırılmış oyuncu istatistikle-ri ve güncel kadrolar bulunacak. Oyun her zamanki gibi gerçeği birebir ola-



rak yansıtacak.


SI Games'in planları arasın-da, oyunu Xbox ve PS 2 için tasarlamak da var, ama bu plan, şimdilik kesinlik kazanmış değil.

SI Games'in resmi Internet sitesinde, CM fanlarının hazır-ladıkları arabirimler bulunuyor. Sayfada gördüğünüz görüntüler de bunlardan birkaçı. Oyunun gerçek görüntüleri henüz yayınlanmadı.




"Internet'te başka hiçbir adrese ihtiyacınız yok!"

www.pclife.com.tr



PC LIFE online


- Ana Sayfa
- Arama
- Haberler
- Yeni Ürünler
- İncelemeler
- Test Lab
- Oyun
- Download
- Club
- Yeni Kayıt
- Login
- Yardım
- Site Hakkında
- E-mail




Geniş Yelpazade Sektörlere
Özel Uygulamalar

CA ve Wireless Knowledge'den Mobil e-iş Birlikteliği

İki şirket, CA'nın Jasmine'i ve Wireless Knowledge'in Echo ürünlerini kullanarak mobil konuşturılmaları hızlandırmak amacıyla işbirliği yapıyor.



Computer Associates™



Taşındık
Yeni Adresimiz:
İMG Bilişim Yayınları
İstiklal Cad. Ürs Turistik İş Merkezi,
(Çiçek Pasajı Karşısı)
No:251/253 Kat:5 80060
Beyoğlu-İstanbul
Tel: (212) 292-8210
Faks: (212) 292-8211

SICAK HABERLER

İxir'den Yeni Bir Ürün
(17 May 2001 14:03:38:400)
Pepsi Turk.Net Dedi
(16 May 2001 14:45:15:763)
Akıllı Kart'dan Sanal Dünyaya Merhaba
(16 May 2001 13:00:42:913)
Çocuklar İçin Güvenli İnternet
(16 May 2001 10:55:54:747)
Amerika-Çin Hacker Savaşında Ateşkes
(15 May 2001 15:06:37:200)

İLGİLİ

- CA ve Wireless Knowledge'den Mobil e-iş Birlikteliği
- Gerçek Bir Başarı Öyküsü: Software Quest 2001
- Fatih Üniversitesi'nde Bilişim Günleri
- Napster Yeni Çözümler Arıyor.
- Almanya'da Online Seçim Hazırlıkları
- İlkoğretim ve Liselerarası BT Olimpiyatı
- Utopia'dan Yeni Grafik Kartı

Bilişim Oskarları 2000 Ödülleri

İLGİLİ

KAĞIT ÜZERİNDE



PC LIFE online

Ana Sayfa
Arama
Haberler
Yeni Ürünler
İncelemeler
Test Lab
Oyun
Download
Club
Yeni Kayıt
Login
Yardım
Site Hakkında
E-mail

Gigabyte GA-8TX

P4 anakartları ve sistemleri etrafta görülmeğe başladı. Bunların arasına, uzun bir süre ucuzluğuyla kendinden söz ettirecek olan Gigabyte da katıldı.
(12.05.2001)

İFeel MouseMan

Kablosuz mouse... Ergonomik mouse... Optik mouse... Ve şimdi de "size tepki veren mouse" olarak mouse'larımızı ayırmaya başladık.
(04.05.2001)

Genius ColorPage 187

Teknolojimizde son zamanlarda tazyiciler ile pek karşılaşmaz olmuştuk. Ancak sonunda Genius yen...

Daha Fazla İnceleme

Bilgisayar
İşlemciler
Çevre Birimler
Görüntü Birimleri
Anakartlar
Yazıcılar
Depolama Birimleri
FAX/Modem
Hoparlör
Network
Güç Kaynakları
Aksesuarlar

HABERLER

"Wireless Knowledge'den Mobil e-iş Birlikteliği", CA'nın Jasmine ve Wireless Knowledge'in Echo ürünlerini kullanarak mobil konuşturılmaları hızlandırmak amacıyla...

ASP Uygulamalar

TIKLAYIN!

GÜÇLÜ ALTYAPI

İMG

ASP ile ASP

TIKLAYIN!

Ödül alan firma ve ürünleri

ASP ile ASP

TIKLAYIN!

Ödül alan firma ve ürünleri

PC LIFE online

- Bilişim sektöründen güncel haberler...
- Eğitim köşesinde öğrenmek istedikleriniz...
- Forum köşesinde aradığınız yanıtlar...
- Yeni ürünlerin ayrıntılı incelemeleri...
- En yeni yazılımları indirebilme imkânı...



THE Settlers 4

Doğada var olan tüm renkler karanlığın tonlarına bürünecektir. Akan sular zehir kismaya başlayacak, tüm varlık, varlığın karanlık yüzüne boyanacaktır. Karanlığın korkunç yüzü kendini artık göstermiştir. Çok tanrılı zamanların 3 ihtişamlı uygarlığı; Romalılar, Mayalar ve Vikingler aralarında süre gelen savaşları bitirmek ve bitirmek arasında seçim yapmak zorunda kalırlar. Çünkü artık insalık tehdit altındadır.

BlueByte firması, 1998 senesinde piyasaya sunduğu Settlers 3'ün tutulması üzerine 99 sonlarında yeniden kolları sıvıyarak Settlers 4'ü hazırlamaya koyuldu. Yapımcıların Internet'te sundukları ilk screens-hot'lar büyüleyiciydi. Ama Settlers 4 bazı şeylerin görüldüğü gibi olamayacağını canlı kanıtladı sanki. Settlers 3'den hemen hemen hiçbir farkı bulunmayan oyunun sadece grafiklerinde yoğunlaşmıştı. Ama bu haliyle piyasaya adım atan oyun, Cultures gibi güçlü rakiplerinin karşısında tutunabilecek mi acaba?

Settlers ilk olarak Amiga 500'lerin devleştiği zamanlarda ekranlarımızı süslemeye başladı. Romalı bir geminin bir fırtına sonucu ıssız ve karanlık bir adaya vurmasıyla başlayan Settlers 1, gemi mürettebatının bu düştükleri ada hakkındaki gizli keşiflerini konu alıyor. Settlers 2'de hemen aynı konu ve mantık üzerine dayandırılır. Herkesin oyunun üçüncü versiyonunu beklediği zamanlarda yapımcılar derin bir uykuya gömülüverirler. Herkesin—oyunun üçüncü versiyonunu bir zamanlar heyecanla bekleyenlerin bile—oyunu hafızalarında derin hasara uğrattıkları zamanlarda yapımcılar girdikleri derin uykudan ıhtışamla uyanarak Settlers 3'ü gururla piyasaya sürerler. Oyun çoğu kimse tarafından epey beğenilir, eski Settlers hastalarıysa karşılarında bambaşka bir oyun görmüşlerdir, tarzı ve yapısıyla tamamen bambaşka bir oyun. Settlers, eski versiyona nazaran daha zor ve daha ayrıntılıdır artık. Değişmeyen tek şeyse ekranda bir oraya bir buraya giden şirin insancıklar ve ekranın başına bağlayan sürükleyiciliktir.

İkinci versiyonundan farklı bir karakterde sunulan Settlers 3'de amacınız bilindik strateji türlerinden farklı değildi: Böl, parçala ve yok et (kulağınıza tanıdık mı geldi?). Bunun için askeri öğelere başvurmalydınız. Çok fazla birim çeşidinin sunulmadığı oyunda bir asker üretmek sandığınız kadar da basit değildi. Sadece tek bir kılıçlı asker üretmek için şehrinizin içinde iyi bir endüstri gücü kurmakla kalmayıp bu gücü işletecek ve karşılayacak kadar çok insan gücü üretmeliydiniz.

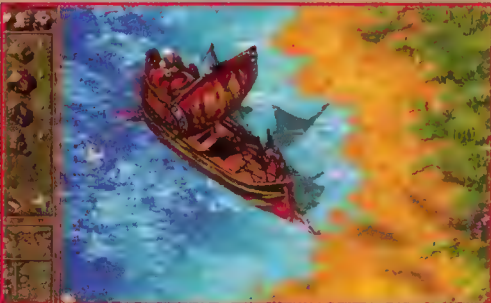
Settlers 4 ise, küçük ayrıntıların dışında amacınız pek de farklı sayılmaz. Çok tanrılı dönemlerin 3 ihtişamlı ırkı; Romalılar, Mayalar ve vikingler ve her 3'üne de tehlike unsuru olarak beliren karanlık ırk. İlk başta birbirleriyle ve tabi karanlık ırkla savaşan bu 3 ırk oyunun gelen bölümlerinde anlaşarak karanlık ırka karşı mücadele veriyor. Her 3 ırk temelde aynı. Farklı olan noktaları bir kaç bina ve

farklı büyülerden öteye gitmiyor. Karanlık ırk ise diğer ırklardan çok daha farklı bir yapıya sahip. Sınırlarını kale veya pioneer'la değil, karanlık bahçıvan denilen ucube yaratıkla genişletebiliyorlar. Karanlık bahçıvan gölge çiçeklerini etrafına dikerek, tohumun dikildiği bölgeyi karanlık topraklara dönüştürüyor. Canlı topraklarda karanlık ırkın herhangi bir endüstri faaliyeti gerçekleşmeyeceği gibi sizin de karanlık topraklarda hiçbir faaliyetiniz gerçekleşemez. Bu noktada askeri savaşların dışında gelişen başka bir savaşa, doğa savaşına tanık oluyorsunuz. Karanlık bahçıvanlar doğayı esir alırken sizin bahçıvanlarınız karanlığa bürünmüş toprakları yeniden doğal haline dönüştürüyor.

Standart bir çoklu oyuncu yapısına sahip oyunda, tek kişilik oynanış ikiye ayrılıyor: 3 ırk modu ve karanlık ırk modu. 3 ırk modunda karanlık ırk olmadan diğer iki ırka karşı savaşıyorsunuz. Bu modun bir nevi Karanlık ırk modu için alıştırma niteliği taşıdığı söylenebilir. Karanlık ırk modunda ise 12 bölüm mevcut. Ama 12 bölümlük "tutorial"ı oynamadıysanız, Settler 3 oynanmış olsanız da, epey bir zorlanabilirsiniz.

Bugüne dek yapılan en ayrıntılı inşaat simülasyonuna hoşgeldiniz.

Oyuna ilk başladığınızda belli sayıda yiyecek, odun, taş ve malzeme size veriliyor. Bu malzemeler size çok kısa bir süre; kendi üretim ağınıza oluşturunca dek yetiyor. Kendi üretim ağınıza ise iki unsura bağlı: kereste ve taş. Kereste için bir adet ağaç kesici ve kesilen ağaçları kereste haline getiren bıçkı binasına ihtiyacınız var. Odun sınırlı miktardaki ağaçlardan elde edilmekte. Yani bir





AYTAÇ METE BEDER

- Yapımcı ve yayıncı: Bluebyte
- Strateji
- Piyasada

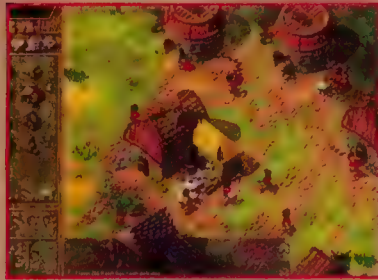
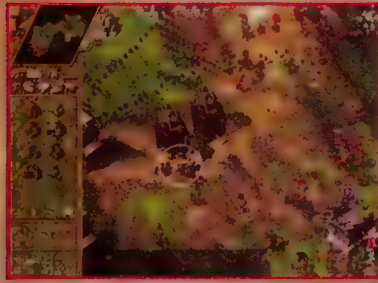
| GRAFİK | SES | KONTROL | EĞLENCE |
|--------|-----|---------|---------|
| | | | |
| 4.5 | 4.5 | 4.0 | 4.5 |

süre sonra ağaçlarınız tükeniyor, tabi eğer henüz fidanlık yapmadıysanız. Fidanlık sayesinde boş olan alanlara küçük yeşil fidanlar dikiliyor. Ama büyüyüp ağaç halini alması için bir süre beklemeniz gerekiyor. Taş tahmin edileceği üzere taşlık arazilerin yanına kurulan taş madenlerinden temin ediliyor. Ama yoktan taş var etme gibi bir şansınız yok. Ama bunun yerine taş madenleri sayesinde üretime devam edebilirsiniz. Tabii, her bina sadece taş ve ke-resteyle yetinmiyor. Tapınak, süsleme gibi bazı özel inşaatlar için altın külçelerine ihtiyaç duyuyor. Üretim binalarını ilk başta sınırlı sayıda üretebiliyorsunuz. Sebebiyse o binada çalışacak göçmenin o binayla alakalı alete ihtiyaç duyması. Oyunda üretim ile alakalı hemen her binanın buna benzer ihtiyaçları oluyor; kasap ve oduncunun baltaya, taşçı ve madencinin kazmaya duyduğu ihtiyaç gibi. Ama adam sayınız yetersiz ise baltalı olsanız da oduncu üretemiyorsunuz. Çıkan malzemeleri yerlerine ulaştırarak kadar bir göçmen miktarını yerleşim alanınızın içinde bulunmak zorundasınız. Bunun için yerleşim barakaları yapmanız yeterli. Ayrıca yaptığınız barakanın büyüklüğüne göre göçmen kazanıyorsunuz.

Binalar sınırlarınızın dışında bir alana kurulamıyor. Sınırlarınızı genişletmeniz ise iki şekilde mümkün: Birincisi, içinde en az bir adet asker isteyen kuleler sayesinde, ikincisi ise 'pioneer' adı verilen sınır genişleticilerle. Ama bu defa genişleyen sınırların insansız bölümlerinde sis perdesi oluşuyor. Görüş alanını genişletmek için kullanılan gözetleme kuleleriyle bu sis perdesini kaldırmamız mümkün. Kaleler, büyüklüğüne göre içine asker alabiliyor. İçeri normal bir askerin dışında bir adet de okçu sokarsanız, bunlar hem kaleyi koruyor, hem de sınırlara tecavüz eden düşmana saldırıyor.

Bugüne dek yapılan en detaylı asker kampına hoşgeldiniz.

Göreğiniz askerlerin fazla bir çeşitliliği yok. Her ırkta üç asker tipi mevcut. İlk ikisi olan kılıç ve askerli birimler tüm ırklarda aynıyken, üçüncü asker çeşidi olarak ırkın karakterine uygun bir birim yer alıyor. Romalılarda doktor, Vikinglerde baltalı birim, Mayalarda ise zehirli iğne fırlatan birimler mevcut. Bu belirtilen askerleri üretmekse pek de kolay değil. Settlers 4'de, Age Of Empires'daki gibi anında hazır olmuyor. Gerçi Age Of Empires'da da bir süre dahilinde askerler hazır oluyor, ama Settlers 4'da askerin ne kadar hızlı çıkacağı tamamen sizin kurduğunuz sistemin işleyişine bağlı. Settlers 3'e nazaran askeri açıdan en büyük değişiklik askerlerin kabiliyetlerine göre sınıflandırılıyor olması.

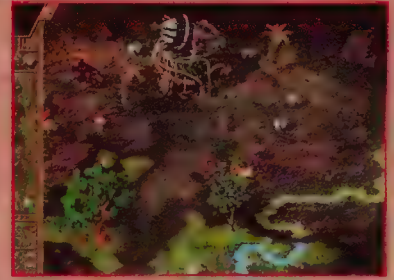
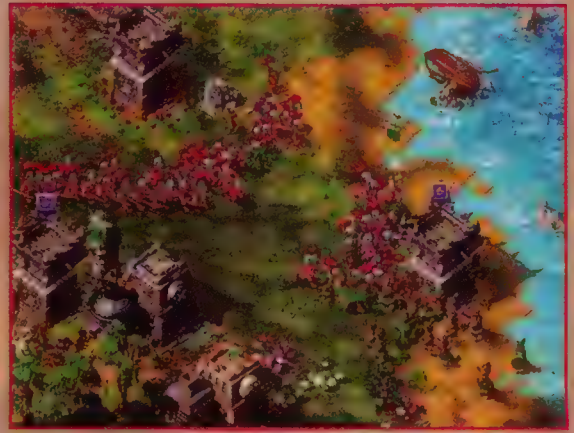


Bir balığın kaslı, boylu poslu bir askerle ne alakası olabilir? Çok alakası olabilir... Şöyle ki; bir asker için öncelikle bir silah üretmelisiniz. Bu silahı kendiniz belirliyorsunuz. Bir silah için bir adet demir külçesi ve bir adet kömür sepeti gerekiyor. Demir külçesi için demir işleyiciye ihtiyacınız var ve tabii onun da demir ve kömür madenlerine ihtiyacı var. İşlenen demir silah ustası tarafından dövülüp hali hazırda bir silah şekline getiriliyor. İşlenen silah barakaya gidiyor, eğer yeterli miktarda göçmenin varsa en yakındaki göçmen asker olmak üzere barakaya koşturuyor. Fark ettiniz mi, hâlâ balıkla alakalı herhangi bir şeye rastlamadınız. Ama oyunda medileri acikan ve yiyecek karşılığı maden çıkartan sadece madenciler. O yüzden yapmış olduğunuz tüm yiyecek üretimi madenlerde çalışan yüzleri kirlenmiş göçmenleri doyurmak için kullanılıyor. Her maden farklı türde yiyecek istiyor. Örneğin ciğerlerine bol bol kömür tozu çeken göçmenler ekmek, altın madenindekiler balık, taş ve demir madeninde çalışan göçmenlerse et yemekten zevk alıyorlar. Ama bu diğer yiyecekleri kabul etmedikleri anlamına gelmiyor, fakat hoşlandıkları yiyecekler karşılığında daha hızlı maden çıkarıyorlar. Madenlerin yeri, dağlarda jeologlar tarafından belirleniyor. Jeologlar hangi madenin nerede ve ne kadar yoğunlukta çıktığını levhalar ile gösteriyor. Oyunu yüksek çözünürlükte oynuyorsanız bu levhaları görmeniz güçleşebiliyor. Peki o zaman, yakınlaştırmak, evet evet, yakınlaştırmak. Artık oyundaki zoom özelliği sayesinde, seçtiğiniz noktanın dibine kadar inmeniz mümkün.

Oyunda endüstri iki amaç için kullanılıyor; birincisi asker gücü için, ikincisi ise büyü yapmanıza yarayan mana için. Büyü için öncelikle en büyüğünden bir tapınağa ihtiyacınız var. Daha hızlı mana üretmek içinse küçük tapınakların yanında bu mananın oluşması için gerekli olan hammaddeyi sağlayan üretim binasını yapmanız gerekiyor. Mananızın miktarı arttıkça askerlerin seviyeleri de yavaş yavaş yükseliyor. Ayrıca askerlerinizin morali olması da onların seviye ve güçlerini artırıyor. Bir askerin moral kazanması içinse çevresinde güzel süslemeler görmesi şart, yani etrafa (özellikle de ordunuzun çevresine) süslemeler koymamız gerekiyor. Genelde bilgisayar sizden daha hızlı asker üretiyor. Ama oyunda ordunun kalabalığından çok niteliği önemli. Zira üçüncü seviyeye sahip 100 kişilik bir orduyla, birinci seviyeye sahip 300 kişilik bir orduyu rahatça yeniyorsunuz. Nitelikli askerler giyim kuşamından ayırt edilebiliyor.

Settlers 4 eski versiyonlara göre haliyle epeyce yol katetmiş. Yerşekileri ve üzerindeki canlı yaratıklar fazlaca ayrıntı içeriyor. Bunun yanında ana menüde grafik ayarı göremezseniz şaşırmanın, bu ayarları oyunun içinden yapabilmemiz mümkün. Oyunda ayrıca direct D3D desteği mevcut. D3D desteği uzak mesafeden pek bir şey farketmese de, haritayı yakınlaştırdıkça ayrıntının bozulmadığını görebiliyorsunuz. Ses ve müzikler gayet iyi tasarlanmış. Her ırkın kendine has bir müzikleri var. Sadece bu da değil, oyun içinde haritanın açılmayan bölümlerinde farklı, kendi sınırlarınız içinde farklı, savaş durumlarında farklı müzikler devreye giriyor. Ses efektleri 3D olarak tasarlanmış, öyle ki; haritayı yakınlaştırdığınızda bile seslerin konumunda ve şiddetinde değişme oluyor.

Settlers 4, kendinden önceki versiyonlarını taklit edip özgünlükten yoksun kalmasını saymazsak, başarılı bir oyun. Ama iyi bir konunun içinde size kötü tarafa olma şansı vermemesi oyunun en büyük eksiklerinden (karanlık ırkla oynamanız mümkün değil). Bir diğer eksiklik, single map veya multiplayer map'lerde oynamak istediğinizde harita ve oyun seçeneklerinde hemen hemen hiç değişiklik yapmanıza izin verilmemesi. Tabii, bu durumda haritada size verilen ırkla yetinmek zorunda kalıyorsunuz. O yüzden tüm bölümleri bitirdikten sonra tek kişilik oyun modundan sıkılabilirsiniz. Ama yine de son dönemlerin en başarılı RTS oyunun bu yeni versiyonu kaçınılmaz hak etmiyor.



GRAFİK 4.5

Renkli, canlı ve detaylı. Yepyeni zoom özelliği ise göçmenleri daha yakından görebilmenizi sağlıyor. D3D desteği sağolsun.

SES 4.5

Kulaklarınız 3D sesler ve hoş müziklerle bezeneyecek. Bluebyte'in her ırk için farklı olarak hazırladığı sesler bir yana, olaylara göre değişen müzikler de başka bir artı.

KONTROL 4.0

Ufak hataları saymazsanız Settlers 4'ün kontrolleri gayet kolay ve anlaşılır. Settlers 3 hayranları kendilerini evlerinde hissedecekler.

EĞLENCE 4.5

Eğer siz de benim gibi devasız bir Settlers hastasıysanız, serideki dördüncü oyun sizi iyi edecek tek ilaç. Diğerleri için ise bu aralar çok fazla alternatif olduğu bir gerçek.



Fallout: Tactics

Brotherhood of Steel

Fallout Tactics, RPG klasiği Fallout'ta kullanılan savaş sistemini aynen alıyor ve sizi nasıl geçtiğini anlamadığınız saatler boyu ekranın başına çivileyecek bir strateji oyunu ile ustaca karıştırıyor. Önceki iki Fallout oyununda kısa ve öz olarak gördüğümüz, teknolojik alanda çok gelişmiş Brotherhood üyeleri bu sefer kontrolünüz altında.

İlk iki oyundan derin izler taşıyan Fallout Tactics'de bir grup Brotherhood üyesiyle birbirinden çetin görevleri yerine getirmeye çalışıyorsunuz. Fallout Tactics, ilk bakışta, Fallout'un karmaşık ve nelerin olacağı belli olmayan atmosferine alışkın Fallout hayranlarının beklenmelerini karşılamayacakmış gibi gelebilir. Çünkü artık Fallout 1 ve 2'deki sınırsız çözümün aksine, yerine getirmeniz gereken belirli görevler var ve bunun için de çoğunlukla belli tip hareketlerle sonuca ulaşmanız gerekiyor. Fakat Fallout'un hatıralarımızda derin izler bırakan savaş sistemine derin hikaye yapısını da eklerseniz sorunların çoğu çözülmüş gibi görünüyor.

Stratejik Düşünce

Fallout Tactics bu defa dünyanın sonundan sonrasının orta ve batı Amerika'sındaki görevlerle sizi koltuğunuzdan monitöre doğru çekecek. İlk başlardaki görevlerinizde karşınıza oldukça güçsüz rakipler çıkacak. Daha sonra Super Mutant'lar ve Deathclaw'lar gibi sınırdan saç baş yoldurtan güçlü rakiplerle karşılaşacaksınız.

Aslına bakarsanız, türü ne kadar değişmiş olsa da Tactics, bir Fallout 3 sayılabilir. Micro Forté ne me-



arınalı, üstünüzün kirleneceğini düşünmeden yerlerde sürülmeli ve pusuya yatıp düşmanınızı beklemelisiniz. Hız ve şiddetli aksiyon düşkünü için kötü haber: Silahınızı elinize alıp bağıra çağırma sağa sola ateş etmek burada pek işe yaramayacak.

Örneğin üstelik oyunda kırılcaklarınız, kırılgan oluşturma adanmışlığı, karakterlerin, mekanların ve oynanışın kendisinin dahi ilk iki RPG oyunundan çok büyük farkları yok. En büyük fark, bu defa, oyunun savaş ağırlıklı bir stratejiye dönüşmesinden dolayı, konuya derinleşmek yerine, savaşa yoğunlaşmanızın gerekmesi.

Headshot!

Fallout Tactics, çok da fazla işe yaramayan RPG puan sistemine sahip. Oyunun başında, karakter oluşturma ekranında elinizdeki puanları belli özelliklere dağıtmanız gereken bu kısmın da Fallout'takinden çok farklı olduğu söylenemez. Oyuna başlamadan önce kendiniz de dahil olmak üzere en fazla altı karakterden oluşan takımınızı işte bu şekilde kurmalısınız. Takımınız için doğru kişileri almak bazen büyük önem taşıdığı için görevlerin amacını çok iyi biçimde anlamalısınız. Örneğin oyun içinde bir yerde kullanacağınız araçlar bulunabilir. Bunun için bir adet tamirci fena olmazdı değil mi? Fakat stratejik olarak çok fazla ayrıntılara girmenize gerek yok. Sonuçta Fallout Tactics, bir Rainbow Six değil ve asla yapmanız gerekenlere göreve başlamadan önce yapılması gereken çok ince ayrıntılara dayanmıyor. Genel olarak kıpırdayan her şeyi vurursanız amacınıza ulaşıyorsunuz.

Fakat hareket eden her şeyin hiç de hafife atılmayacak yapay zekaları olduğunu da unutmayın. Sonuçta siz de altı kişiden oluşan "hareket eden bir şeyler"siniz.

Fallout Tactics'de yerine getirmeniz istenen görevler sizi oldukça fazla oyalayacak cinsten, hatta bazen kusturacak derecede... Fakat doğru stratejiyi belirlediğinizde ve işlerin üstesinden kolayca gelmeyi öğrendiğinizde oyunda harcadığınız her saniyeden büyük zevk alabilirsiniz. Her ne kadar zor ve uzun bölümler, Commandos, X-Com gibi, takıma dayalı strateji oyunlarına pek alışkın olmayan oyuncular için işkence gibi gelse de, diğerlerinin Tactics'den alacağı tat bambaşka olacak. İlk bölümden itibaren yavaş ve dikkat gösterilmesi gereken bir oynanış sizi bekliyor. Devamlı olarak arkasına saklanacak bir şeyler



- Yapımcı: Micro Forte
- Yayıncı: Interplay
- Strateji
- Piyasada

| GRAFİK | SES | KONTROL | EĞLENCE |
|--|--|--|--|
|  |  |  |  |
| 4.5 | 4.0 | 4.0 | 4.5 |



İstediğin Gibi Olsun!

Oyunda Fallout'taki gibi pek çok "konuşma" mevcut. Fakat "iletişim" sıfır. Zira karşılaştığınız karakterler sadece kendileri konuşuyorlar ve sizi de pek dinleyecekleri yok, e, belli ki, zaten sizin de söyleyecek herhangi bir şeyiniz yok ki konuşmanız için karşınıza çok fazla seçenek çıkmıyor. Bunun yerine her türlü diyalog otomatize bağlanmış durumda. Size tek düşen ise dinlemek. Oyunun en önemli kısmını oluşturan savaşlar ise üç farklı şekilde gerçekleşiyor. Bunlardan ilki ve Fallout 1 ve 2'dekinin aynısı olan sıra tabanlı oynanışta her karakterin belli bir sırası var ve sırası gelince atağını yapıyor. Yine bu moda benzeyen takıma dayalı sıra tabanlı oynanışta, takımın tamamını bir turn'e istediğiniz bir atağı yapıyor. Asıl ilginç ve Fallout hayranlarına yeni olan ise "continuous turn based" denilen ilginç savaş modu. Bu modda hareketler gerçek zamanlı ilerliyor fakat perde arkasında her şey turn tabanlı olarak ilerliyor. Oyun ilk açıldığında bu garip moda açılıyor. Garip, çünkü olayları gerçek zamanlı görürken her şeyin sıra tabanlı ilerlemesi sık sık kafanızı karıştırabiliyor. Üstelik bu modda olaylar



çok hızlı geliştiğinden kararlarınızı çok hızlı vermeniz ve klavyedeki kısayol tuşlarını da ustaca kullanmanız gerekiyor. Bu yüzden Tactics'deki en iyi savaş modu tek tek kişilerin sıraları geldiğinde oynadığı sıra tabanlı mod. Bu sayede, stratejik hamleleri yapmak için istediğiniz kadar süreye sahip olabilirsiniz. Bununla beraber, eğer karşılaştığınız rakip sizin takımınızın gücü yanında devede pireyse, sıra tabanlı oynanış işleri uzatabilir. Böyle durumlarda gerçek zamanlı oynanışa geçerek ortalığı çabucak temizleyebilirsiniz. Neyse ki bu modlar arasındaki geçişleri oyun içindeyken istediğiniz zaman yapabiliyorsunuz.

Düşünceli Firma

Oyunun ilerleyen bölümlerinde karşılaştığınız yaratıkların ne kadar güçlü olduklarını düşününce iyi bir cephaneliğe sahip olmanızın bir zorunluluk olduğunu kolayca anlayabilirsiniz. Müjde: Micro Forte, paraya kıymış ve size bir-



birinden pahalı silahlar almış. Üstelik oyun içerisinde bulabileceğiniz onlarca faydalı nesne de işinizi epey kolaylaştıracak.

Tactics, her ihtimale karşı oyuncuları düşünen bir oyun. Bu yüzden, oyun içinde girip istediğiniz ayarları rahatça yapabileceğiniz bir options menüsü mevcut. Oyunun zorluk seviyesinden tutun da, düşmanların yapay zekasına kadar her şeyi oyun içindeyken durup ayarlayabilirsiniz. Sonuçta Tactics zevkli bir "yap-boz"a dönüşebiliyor.

Fallout Tactics teknik olarak süper görüntüler ve etrafınızı kuşatan muhteşem sesler sunmasa da, her şeyin önceki iki oyuna göre oldukça gelişmiş olduğu ortada. Grafikler halen iki boyutlu fakat izometrik bakış açısıyla baktığınız dünya daha fazla ayrıntıyla ve daha iyi görsel efektlerle donatılmış durumda. 1024X768 çözünürlük ve yüksek detay seçeneklerinde, gelecekte nükleer kıyametin dünyaya neler yapacağını hüzünle fark edebiliyorsunuz. Üstelik Direct 3D desteği de sunan grafiklerde en yüksek ayarlarda bile takılmalar yaşanmıyor. Usta seslendirme sanatçılarının gırtlak çatlatıkları seslendirmeler ise gayet başarılı. Müzikler aksiyona pek uyum sağlamasa da, nükleer kıyametin ötesini yaşayan ortamla büyük uyum içinde olduğu kesin.

Fallout Tactics, kıyamet teorilerini, ilk iki Fallout oyununu ve uğraştıncı strateji oyunlarını sevenlerin ilk tercihi olabilir. Fallout serisine ait pek çok güzel unsurla zor bir stratejinin tüm öğelerinin bir potada enitilmesiyle ortaya çıkan Fallout Tactics, belki son günlerin en popüler oyunlarından Desperados kadar ilginç gelmeyebilir ama arşivimize katmanız gereken nadide bir parça olduğu gerçeğini göz ardı etmemelisiniz. **F**



GRAFİK 4.5

2 boyutlu görüntüler görsel anlamda devrim niteliği taşıyorlar ama her şey ilk iki oyundakinden çok daha güzel ve detaylı görünüyor. Üstelik en yüksek ayarlarda dahi yavaşlamalar söz konusu değil.

SES 4.0

Usta işi seslendirmeler gayet başarılı. Fakat duragan müzik tarzı her ne kadar ortamla uyum sağlasa da atmosfere pek ayak uydurduğu söylenemez.

KONTROL 4.0

Fallout'taki kontrol örtüsüne çok yakın kontroller ve arayüz sayesinde karakterlerinize hakim olmak gayet basit. Fakat yeni eklenen gerçek zamanlı oynanışta büyük sorunlar var.

EĞLENCE 4.5

Fallout evreninde sizden sonra neler olduğunu merak ediyorsanız, bu merakı gidermenizin tek yolu Fallout Tactics oynamak. "Herkesi öldür" tarzı strateji oyunu herkese göre değil belki. Ama bizim için çok eğlenceli.



STAR WARS: BATTLE FOR NABOO

Bu oyun hakkında hiçbir şey söylemeden önce sizden küçük bir şey yapmanızı rica ediyorum. Bu sayımızda yer alan Star Trek Away Team adlı oyunun incelemesinin ilk paragrafını, "Star Trek" yerine "Star Wars" sözcüklerini ve karakterlerini koyarak bir daha okuyun, zira Star Wars efsanesinin son yıllardaki durumu da aynen bu paragrafa anlatıldığı şekilde gelişmekte. Bir şeyi gerçekten merak ediyorum; acaba ne zaman film oyunlarından, söz konusu filmi izlemek kadar zevk alabileceğiz? Sen tut Jedi Knight gibi süper bir oyun yap ve 1997 yılın oyunu ödülünü açık ara kazan. 2000'li yıllara kadar da bu oyunun başarısı üzerine yat ve 21. yüzyılda da işte böyle Battle For Naboo gibi ucubelerle biz gerçek oyunseverleri üz! Herneyse sinirlenmeden bakalım bakalım neler neler var...

Sistem

Gereksinimleri

Pentium 333

64 MB RAM

20X CD-ROM

EPISODE I DÜNYASI

Öncelikle belirtmeliyim ki hem bir simülasyon hem de gerçek bir Star Wars fanatığı olarak oyunun cinsi hakkında tam bir fikir edinemedim. Simülasyon desem simülasyonlara yazık, Arcade desem bu sefer de oyuna yazık, gel de çık işin içinden. Herneyse, Star Wars Battle For Naboo'da Tegmen Gavyn Sykes adında daha önce hiçbir bölümde

hakkında bilgi verilmemiş olan bir zat-ı muhterem oynuyor ve 18 bölüm boyunca da Episode I dünyasındaki Starfighter, Police Cruiser ve Naboo Bomber gibi pek çok hava ve yer aracını kullanıyorsunuz.

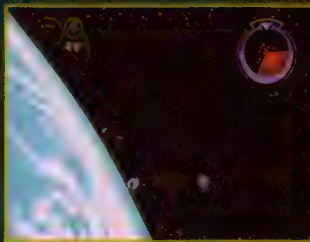
Mekanlar ise çok çeşitli. Yeşillik ve ovalardan tutun da, karlı dağlar ve çöllere kadar pek çok farklı mekanda savaşıyorsunuz. Oyunun mekan ve araçları kadar kısıtlı senaryosu da Episode I'i aynen takip etmekte; Trade Federation, Naboo gezegenini işgal ediyor ve kuvvetlerini Prenses Amidala'nın yaşadığı Theed ülkesinin başkentine doğru ilerletiyor. Siz Gavyn Sykes olarak hemen duruma el koyuyor ve öncelikle Theed ülkesinin varoşlarına doğru kaçarak Federation'a karşı mücadele edebilecek kaynakları kurtarmaya girişiyorsunuz. İlk görevden itibaren bir de bakıyorsunuz ki Federation'ın droid ve tankları sivil hedeflere ve şehirlere saldırıyor ve tabii ki siz de bunları engellemeye çalışıyorsunuz. Bu ufak tefek savaşlar oyunun sonlarına doğru, artık Naboo ordusunun Federation'un ana gemisi ve konvoylarına karşı yapacağı büyük saldırı ve en sonunda da Trade Federation'un ana gemisi ile kavgasına olayına kadar devam ediyor.

▲ Biraz Droid avına ne dersiniz?

► Ne zaman söyleyeceyim, göküzünün rengi acayip hoşuma gitti.



▲ Federation ana gemisi oyunun en can alıcı sa-
vaslarının yaşandığı yer.



▲ İki hedef halkasını üstüste getirin
ve ateş! Ama kontroller pek de kolay
değil.



▲ Star Wars filmi biraz olsun his-
settiren yer ise tabii ki uzay.

LUCAS ABI SENARİST ARIYOR...

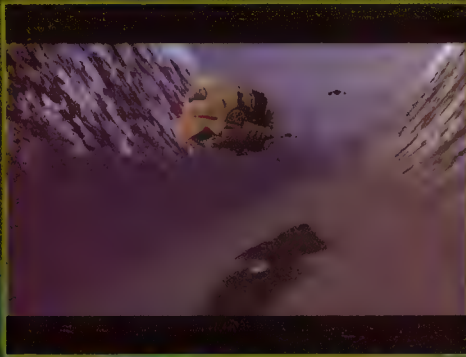
Battle For Naboo için aslında bir şekilde "Star Wars: Rogue Squadron 3D II" yakıştırmasını yapabiliriz. Ancak gerek bu oyun gerekse çok daha önceki X-Wing ve Tie Fighter, Naboo'nun çok çok daha ilerisinde uçuş ve dogfight teknikleri gerektiren gerçek simülasyona biraz daha yakın oyunlardı. Naboo'da ise bu iki oyunun ne heyecanı ne de gerçekçiliği bulunuyor üstelik en yeni olmasına ve N64 uyarlaması hızlı grafiklerine rağmen. Tıpkı senaryo ve oynanışta olduğu gibi kullanacağınız araçlar da Arcade oyunlarındaki gerçek dışılığı sergiliyor. Belli bir takım silahlar ve belli tipte sınırlı yetenekte gemiler ve bol bol da "ciyuuv - ciyuuv".

Kabul ediyorum bu tip oyunlar için çok çok iyi senaryolar olmayabi-
rir ama en azından birazcık olaylar "randomize" edilemez miydi? Bir görevde ölü-
n ve yeniden başlayın göreceksiniz ki demin sizi harcayan şahıs ve ekürileri aynı yer-
de sizi beklemekte. Böyle birşey 2001 yılında hiç olmamalı Lucas abi. Senaryo-
nun zafiyetini bir takım atraksiyonlarla kapatmaya çalışan Battle For Naboo'da gö-
rev esnasında araç değiştirebiliyorsunuz. Bir anda karada giderken canınız bomber
ile uçmak isterse hemen değiştirebilirsiniz. Ama bunun bile pek bir faydası yok.

Oyunun asıl hayal kırıklığına sebep olan yanı ise zor ve yetersiz kontrolleri ve bir takım sınırlama bugları. Eski Star Wars simlerini oynayanlar bu oyunun kontrollerine alışmakta güçlük çekecekler, zira özellikle ilk görevlerde Theed sınırları içerisindeki bölgelerde karadaki speeder'lerin dönüş açıları çok kötü ve yüksek hızda gemi, döndürlerde kafasına göre takılmayı tercih ediyor. Oysa ki oyunda dış kontrollerden başka zaten hiçbir kavgık olay yok. Ne silah/kalkan denge ayar-



▲ Uçan araçlarda kontroller olmaması gerektiği kadar zor.



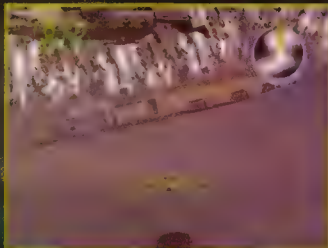
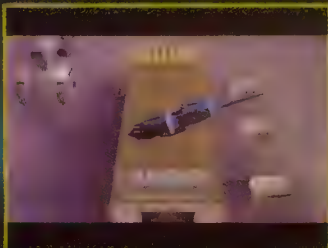
▲ Oyundaki farklı mekanlardan birisi de karlı dağlar.



basit bir model ile çözmeye çalışmak gibi. Bu da belki oyunda fark edilmez ama pilot seçme ekranında ayan beyan görününce bende bir rahatsızlık yaptı. Ancak diğer kaplamalarda sorun yok hatta N64 versiyonundakinden çok daha kaliteli kaplamalar ve daha uzak görüş açısı bulunuyor.

GEREĞİ DÜŞÜNÜLDÜ

Oyunu bu kadar anlattım ve genellikle de yordim (hatta batırdım) ancak hani bir meyveli yogurt olayı vardır ya, meyvelerin en tatlı kısmı yogurt kabının dibindedir, işte Battle for Naboo'yu biraz olsun kurtaran sahne de oyunun son bölümü. Trade Federation ana gemisi önünde kapışan 20 kadar Trade Federation Starfighter ve 6 Naboo Fighter'in muhteşem görüntüleri! Azıcık da olsa sanki Star Wars filmindeymişsiniz gibi hissettiriyor insanı. Uçuşan lazer topları, patlamalar, yanınızdan viyuuuv diye geçen gemiler ve özellikle de aşağıdaki gezegene bakışınızda atmosferindeki küçük küçük patlamalar, "Eh bari buraya kadar geldigime değdi" dedirtebilir. Ancak şu da var ki oyun zaten çok çok kısa ve sıkı oyuncular için en fazla bir-iki günlük ömrü var. Ayrıca multiplayer modu olmaması (yahu zaten ne için olabilir ki?) ve oynanışın son derece çizgisel oluşu nedeniyle asla bir daha dönüp oynamak istemeyeceksiniz gibi geliyor bana. En son olarak söyleyeceğim o dur ki, gerçekçilik, taktik, fizik kuralları gibi bir takım özellikleri umursamayanlar ve sadece yok etmek isteyenler için Star Wars Battle For Naboo iyi bir Sim-Arcade seçimi olabilir.



laması, ne karmaşık radar sistemi ne de kokpit haberleşme sistemi. Tek yapmanız gereken gemiyi kontrol edip ateş etmek ve bu bile bazen neredeyse mümkün değil. Oyunu zorlaştırmak böyle olmamalı.

Naboo'nun bug mü yoksa süper teknoloji mi olduğuna karar veremediğim görünmez duvarları da var. Uçan herhangi bir araçla tam hızla düşmandan kaçıyor ve manevra yapıyorsunuz ve o da ne? Görünmeyen bir bariyere çarpıyor ve tersyüz oluyorsunuz. Bu hem sağ-sol hem de yukarı doğru yapılan manevralarda geçerli. Görünmez bir duvar sınır teşkil ediyor ve size belli bir yerden sonra geçit vermiyor, ancak siz o "belli bir yeri" elbette kestiremiyorsunuz. Hatta oyunun bir bölümünde belirlendiği şekli ile üzerinize doğru gelen gemileri atlatarak tek bir atış yapmadan hedefe varabilirsiniz. Nasıl mı? Şu sözünü ettiğim görünmez duvar tekniği (!) ile. Bulduğunuz yerin en yüksek irtifasına çıkın ve alttan geçen gemileri bir süre bekleyin. İşte oldu. Gemiler geçip gidecek ve siz de hedefe doğru mutlu mesut ilerleyeceksiniz.

Oyundaki silahların nişan alması ve ateş etmesi de bazen tuhaflıklar sergiliyor. Genel olarak Nintendo 64'ün analog kontrol sistemi göz önüne alınarak tasarlanan kontrollerde özellikle Speeder ve Federation Gunboat gibi araçlar kullanıyorsanız, direkt olarak yolunuz üzerinde olmayan hedefler için işiniz gerçekten zor, çünkü sürekli olarak yukarı/aşağı tuşuna

tıklamak ve hedefi vurmak için gereksiz yere bir sürü ateş topu göndermek zorundasınız. Auto target yapamayan hedef sistemi sizi bayagi uğraştıracak. Bu işin kara kısmı, havada ise durum daha da garip. Tam önünüzde ve menzilinizde seyreden bir gemiyi -mavi renkli iki daire şeklinde görünüyor- üst üste vurmanıza rağmen bir türlü yok edemiyorsunuz. Neden acaba diye düşündüm ama bulamadım. Ayrıca ne hikmetse Primary Weapon cephaneniz veya jeneratörünüz de bitmek bilmiyor. Elinizi ateş düğmesine yapııştırıp önünüze gelene saldırabilirsiniz ancak zevk alır mısınız bilemem.

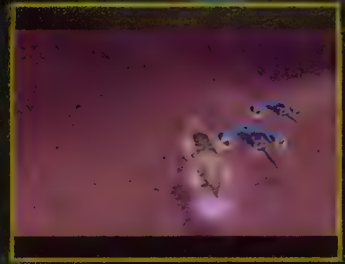


▲ Battle for Naboo'da yer aradımı da kullanabiliyorsunuz, işte size güzel bir Speeder.

GRAFIK VE SES

Battle for Naboo'nun kontrolleri olduğu gibi ses ve grafik yapısı da tamamen Nintendo 64 dönemi ile sınırlanmış. Bu şekli ile yine de pek çok göz alıcı grafik ortamlar ve efektlere sahip olan oyun için geliştiriciler de ayrıca bir takım iyileştirmeler de yapmışlar. Özellikle müzikler gerçekten güzel ancak neden CD Audio olarak değil de MIDI olarak oyunda kullanıldığı da aynı bir gariplik doğurmuş. Ses efektleri ise "idare eder" in biraz üzerinde. Silah ve patlama efektleri eğer subwooferli bir ses sisteminiz yoksa oldukça sönük kalabilir.

Battle for Naboo'nun grafiklerindeki farkedilir bozukluklar özellikle pilot modellerinde ortaya çıkıyor. Bir pilotun kafasını belli sayıda poligon içeren düzgün bir şekil yerine iki sprite'in "yerse" düşüncesi ile bir araya getirildiği



GRAFIK 3.5

N64 baz alınarak oluşturulmuş grafikler bu tipi bir oyun için yeterli görünüyor.

SES 4.0

Oyunun başarılı özelliklerinden biri. Ancak keşke MIDI olan müzikler CD Audio olsaydı.

KONTROL 2.0

Boyle hareketli bir oyuna asla yakışmayacak kadar kötü kontroller. Çok kısa ve yetersiz dönüş çapı.

EĞLENCE 3.0

Star Wars ve LucasArts bir kere daha sermayeden yemeye devam ediyor.



STAR TREK AWAY TEAM

Herşey "Kaptanın seyrî derteri..." diye başladı ve uzun yıllar sinema ve televizyon dünyasına damgasını vurdu Star Trek serisi. Yıllar yılı gerek özgün karakterleri gerekse bulunduğu zamanın en üstün teknolojisini kullanarak çekülen sinema ve tv filmleri ile bir bilim kurgu ailesi gibiydi Star Trek. Tabii ki bu şan ve şöhret oyun dünyasına da sıçramadan edemedi. Her türlü medya ürününü kolaylıkla oyun dünyasına adapte etme ustalığına ve bir o kadar da paragözlüğe sahip olan bir kısım oyun çevresi "Kaptan Kork'u" de daha uzun yıllar yaşatmaya kararlı görünüyor. Geçtiğimiz bir iki yıl içinde Star Trek ile ilgili çıkan sayısız ürünlerden bizzat da ek-

betteki PC oyunlardı ve interaktif şema ve haritalardan tutun da Star Trek Akademisi gibi iddialı bir takım ünvanlara kadar Star Trek ile ilgili ne varsa oyun olarak sunulmaya çalışıldı. Şu anda hala yapım aşamasında olan projeleri de hesaba katarsak rahatlıkla torunlarımızın da Star Trek'siz kalmayacağını söyleyebiliriz.

Starfleet sizden görev bekler

Star Trek Away Team şimdiye kadar gördüğüm RTS versiyonlarına kıyasla bazı farklılıklar taşıyor ancak oyunda sadece 4 - 6 karakterin ve adam-adama takut verme anlayışının olmasına bakarak, değişik silah ve aletlerin kullanılması ve biraz olsun role-playing tarzı bir senaryo gibi bir takım özellikleri bekleyenler maalesef yanılacak. Çünkü çok çok güzel olabilecek bir oyun, kendinden çok eski olan X-COM ve Jagged Alliance gibi oyunlardan hiç ders almamış olacak ki pek çok noktada yapım ve tasarımı hatalarıyla dolu ve bu da Away Team'i tamamen çizgisel (Orta Anadolu'da halk arasındaki tabiri ile Lineer) sıkıcı ve basit bir oyun haline getiriyor.

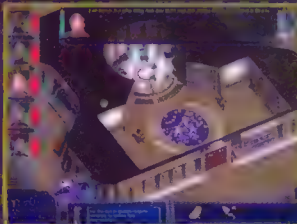
Away Team'in genel havası -asla kalite olarak olmasa da- Commandos'a benziyor. 4-6 karakter ile real-time savaş ortamına giriyor ve sayıca üstün olan düşman birliklerine karşı gizlilik ve taktik ustalığı ön planda tutarak savaş veriyorsunuz. Her görevden önce takımınızı command, medical, engineering, science ve security alanlarından seçiyorsunuz. Burada Starfleet'in vereceği görev öncesi briefingi dikkatle dinleyin ve mutlaka göreve göre adam seçmeye çalışın. Briefinglerde seçilen görev için gerekli ve önerilen ekipmanların da bir listesini göreceksiniz. Burada herhangi bir karaktere tıkladığınızda söz konusu ekipmana sahip olup olmadığını inventory'sinden görebilirsiniz. Bu özellik de Commandos'dan alınmış gibi ancak ölümcül bir fark var ki ekipmanları gruba dağıtmıyorsunuz ve herkes sadece kendi ekipmanını kullanabiliyor. Karakter tecrübesi diye birşey ise bu oyunda yok! Oyunun olabilecek tüm zeykini sabote eden bu özellik sayesinde (!) oyun boyunca bir karakter üzerinde yoğunlaşıp kendinizce "şekiller" yapmanız da elbette ki mümkün değil.



▲ Away Team'de Phaser atışları gerçekten güzel görünümde oluyormuş.



▲ Star Wars filmi gibi biraz olsun hissettiren yer ise tabii ki uzay.



▲ Star Wars filmi gibi biraz olsun hissettiren yer ise tabii ki uzay.



▲ Star Wars filmi gibi biraz olsun hissettiren yer ise tabii ki uzay.



▲ İşte herşey bölüm sonunda bu yazın görmek için.

Mr. Pksel... (pardon Spak diyecektim)

Oyundaki grafiklerin pek çoğu 2D ancak değişik bölümlerde ve levellarda hem iç hem de dış ortamlarda yine de sonuç fena değil. Özellikle de Reflexive'deki tasarımcıların hakkını teslim etmemiz gereken pek çok iç ve dış mekan ve karakter modelleri var ve bunlar da oyunun genel görşelliğine çok olumlu katkılar yapıyor. Fakat elim bir handikap var ki, o da grafiklerin yalnızca 640x480 çözünürlükte sabit olması. Bu durumda yapacağınız talihsız bir zoom sonrasında haritada gayet güzel piksel kovalamaca oynayabilirsiniz. Animasyonlar ise ayrı bir konu. Bazı bölümlerde animasyonlar ile ilgili garip ve acemice yapılmış hatalar hemen gözüne çaracak. Örneğin hareket eden bir hedefe Phaser ile atış yaptığınızda ışının yarı yolda kaybolması gibi.

Oyundaki ses sistemi ise belki de en başarılı özellik. Gerek briefinglerde, gerekse oyun içinde yapılan tüm seslendirmeler ve kullanılan efektler oldukça kaliteli ve bir o kadar da gerçekçi. Zaten Star Trek Away Team'in belki de başlıca sayılabilecek tüm özelliklerini sesler ve grafikler oluşturmaya...

Skati bizi bi ışınlayıver...

Away Team'deki toplam 18 görevin neredeyse ilk 6'sı, takımınızı seçip "run" komutu vermek, bitmek bilmez labirentvari bölgelerde ilerleyip düşman önünüze çıkarsa patlatarak öldürmek ve en sonunda da arzularınıza "objective" ile ulaşarak faktörün komutu geliyor. Zaten oyun boyunca düşmanlarımızın emsallığı sizi çoğu zaman güldürecek -ki neredeyse adamlar size düşman olduklarının farkında bile değiller.

Oyunun en büyük handikapları olan level tasarımı ve yapay (geri) zeka seviyesi şahsen bende bir miktar sağ kaybına sebep oldu. Zira çoğu zaman hayati derecede gerekli olan silah, cephane ve sağlık araçlarını toplayamadım ve bunun en büyük se-

■Yapımcı:LucasArts
 ■Yayıncı: LucasArts
 ■Sim/Arcade
 ■Piyasada

GRAFIK SES KONTROL EĞLENCE



▲RTS tarzı bir oyun değil, aksiyon ve strateji birleşimi!



Tüm bu zafırları bir de olsun olmasın yerlerde çığır tıgırları da saymıyoruz. Bir alarmın bir kere tıgırlarında bir tıgır bir tıgır inventory den çıkarmak olarak Phaser silah seçiyor. Bu durum örneğin bir Engineer in kapı açma gibi bir görevi yapmasından sonra ona silah seçmeyi unutup inventory'nden çıkardığınızda işe yarayabilir, ancak gelin görün ki takımdaki tüm silahlar Phaser'e dönüyor! Peki ya Phaser 3 veya Sniper seçmiş olduğunuz ve o anda kritik bir durumda olan bir Security Officer'in durumu ne olacak? Adam görevin en civcivli anında küçük bir Phaser ile kalakalacak.

Ayrıca bazı durumlarda tüm takıma ateş komutu verdiğinizde eğer takımdaki bir kişinin önu kapalıysa tüm takım ateş etmeyebiliyor veya önu kapalı olan kişi önunu kapatan her neyse ona bilinçsizce ateş ediyor ki level mimarısı hasar almadığı için bu da gereksiz bir durum. Ancak asıl ve en korkunç hatıra bir bug değil aksine bir tasarım mantığı! Görevde eğer bir adaminiz ölürse görev hemen bıyor ve siz başarısız olmuş oluyorsunuz. Bu mantığı anlamak imkansız. Bir oyunu zor yapmanın pek çok yolu vardır ama asla mantıksız ve haksız bir şekilde bir oyun zorlaştırılmaz. Away Team'e bir alışık da buradan!

Eğer Star Trek Away Team'i gerçek bir korkak oluyorsanız kimisi, gelmiş bir yapay zeka (hatta



sadece bir miktar yapay zeka), ekipman ve silah kullanımlarında ve dağıtımlarında daha fazla esneklik, daha akılcı bulmacalar ve düşman karşısında daha zorlu taktikler geliştirmeyi gerektirecek bir senaryo gibi bir takım modern özelliklere sahip olsaydı iyi bir strateji oyunu olabilirdi. Ancak şu anki hali ve ses ve grafik özellikleri ile sadece Star Trek aleminin fanatiklerini ve uzayda geçen RTS meraklılarını kısa bir süre için tatmin edebilir.



▲Oyun boyunca Commander Dax ile konuşarak bilgi edin. Bu sizin için önemli.



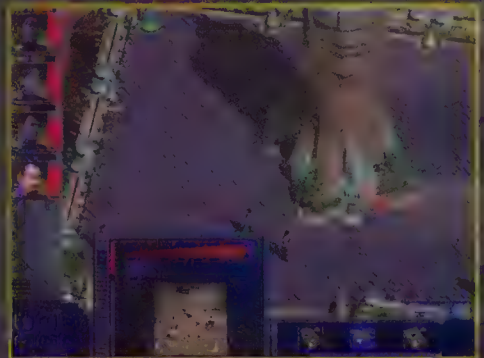
bebi de tabi ki başarısız level tasarımı sonucu işime yarayacak olan tüm malzemelerin mümkün olan en abuk yerlerde bulunmasıydı. Bir bölümü tamamlamak için yapılacak şeylerin neredeyse hepsi birbirinin kopyası, düşmanı öldür veya sersemet ve gerekli cihazı al veya durdur ve diğer görev için hazırlan! Görev ortasında da çoğu zaman ekstra bir görev daha alıyorsunuz ve bu da gitmeniz gereken bir sürü yere birkaç tane daha eklemekten başka da bir işe yaramıyor. Sadece son görevlerde bir takım "zorlayıcı" düşmanlar ve ara-bul tarzı bulmacalar bulunuyor ve oyunda pause moduna emir vermek mümkün olduğu için tek yapmanız gereken düşmanı gördüğünüzde pause yaparak gerekli "hareketi" planlamak ve zavallı düşmanı yok etmek. Bu muhteşem taktığı oyun boyunca yapabilirsiniz.

Zeka Problemleri

Pek çok oyunda görülen yapay zeka sakatlığı Away Team için de geçerli: bir düşman yanındaki arkadaşı olduğunda bile hiç orali olmuyor ve adeta kendi sırasını bekler bir halde nobete devam ediyor. Düşman nöbetçilerinin sizi algılaması ve hareket etmesi de ayrı bir ilginçlik. Bir bölgedeki nöbetçiler sizi gördüklerinde veya silahlarınızın seslerini duyduklarında "uyanıyorlar" ve hiçbir önlem almadan direkt olarak siz ve hazır bekleyen adamlarınızın Phaserlerine doğru cansiperane koşuyorlar. Eğer



▲Gerekli hasar gerekse mesafe göstergeleri içinizi kolaylaştırıyor.



▲Gerek hasar gerekse mesafe göstergeleri içinizi kolaylaştırıyor.

GRAFIK 3.0

640x480 çözünürlükte sabit artıak yine de mekanlar gayet güzel görünüyor. Fakat zoom ekranı tam bir hayal kırıklığı.

SES 5.0

Oyunun en başarılı özelliği. Hem diyaloglar hem de oyun içi ses efektleri gerçekten çok iyi.

KONTROL 3.0

Kontroller fena değil. Otomatik pause özelliği işe yarıyor. Ancak zoom için mümkünse tuş atamayın!

EĞLENCE 3.0

Star Trek adına saygım olması bu bile fazla ama, hadi neyse...



KAYA ALI SÖNMEZ

- Yapımcı: PopTop Software
- Yayıncı: GodGames
- Strateji
- Piyasada

| GRAFIK | SES | KONTROL | EĞLENCE |
|--------|-----|---------|---------|
| 5.0 | 4.5 | 5.0 | 5.0 |



Küçük bir adada, insanların başına yönetici olarak geçmeye, onları yönetmeye ne dersiniz? Tropico işe işte bu noktadan itibaren koyuluyor. Nedeni ise basit: Herkesin içinde az da olsa bir "yönetme arzusu" bulunması! Göreviniz Karayiplerde bulunan çok küçük bir adadaki halkın başına bir diktatör olarak geçmek ve onların herşeyi ile ilgilenerek onları geliştirmek. Belki konu olarak sıradan gibi gelebilir. Ancak işin içinde "diktatörlük" olunca, oyun sıradışı bir kimliğe bürünüyor. Zaten oyunun resmi web sayfası da dahil olmak üzere pek çok yerde bir diktatör olan Fidel Castro'ya benzer karakterler kullanılmış, hatta Fidel'den esinlenildiği açık açık belirtilmiş bi-

Sistem Gereksinimleri

Pentium II 233

64 MB RAM

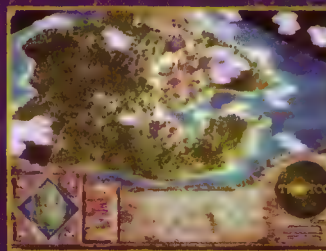
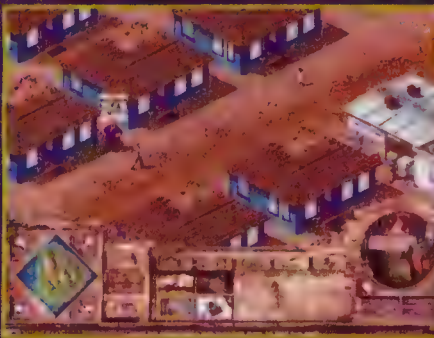
8X CD-ROM

le. Her neyse, işin siyasi yanı bizi ilgilendirmez. "Sahibi olduğumuz" bu adanın adı oyunun adıyla aynı: Tropico. Kısa bir süre oynadığımda oyun bana SimCity3000 ve RailRoad Tycoon2'nin hoş bir karışımı gibi geldi. Tabii biber olarak üzerine biraz da Latin Amerika Politikası serpilmiş! Oyunu oynamayı öğrenmek çok kolay ancak ustalaşmak zor. Kontrolünüzde bulunan adanızda tüm işlerle uğraşmak mecburiyetindesiniz. Turistlerin kalacağı otellerin nasıl işledigini kontrol etmeli, adanın diğer ucundaki bütün tarlalarını sürmeli, adanıza gereken ürünleri temin etmeli, adanızda üretilen ürünleri dışarıya pazarlamalısınız. Bu ne biçim diktatörlük diyenleriniz olacaktır elbette. Ama her ne olursa olsun ekranın karşısında film izler gibi oyunu izleyemeyeceğizden dolayı, bu tip ufak tefek (!) işlerle uğraşmak zorundayız. Tropico'da bulunan birimler ve karakterler gerçekten çok detaylı. Oyun nalbantlardan tutun da avukatlara, bahçıvanlara,



mühendislere, profesörlere, devlet adamlarına kadar geniş karakter yelpazesine sahip. Eger SimCity serisini oynadıysanız Tropico'yu oynarken hiç zorlanmayacaksınız. Çünkü oyun genel olarak bir strateji oyununda yapılanlardan fazlasını içermiyor. Ancak bu Tropico'nun kolay bir oyun olduğu anlamına da gelmiyor, garip değil mi? İki tezat yanyana. Zaten oyun bu gibi noktalarda farklılaşmaya başlıyor. Oyunda tipki

Caesar serisi oyunlarında olduğu gibi oyun zamanını yavaşlatıp/hızlandırmak mümkün. Böylece aleyhinizde olan bir durumu tehlinize çevirebiliyorsunuz. Tropico'nun konusunu kabaca belirttikten sonra grafiklere gelmemiz gerekirse; oyunun grafikleri çok iyi tasarlanmış, çok hoş. Hiçbir şekilde piksel piksel görünümlü alınıyor sunuz. Ayrıca karakterlerin çizgi film tarzında tasarlanması da hem ilgi çekici hem de bu tarz bir oyun için değişik. Oyun içi sesler çok gerçekçi. Tütün tarlasında çalışan çiftçinin orajının sesi o kadar hoş geliyor ki insana, bir an kendinizi Karadeniz'de, yakıcı güneşin altında bir tütün tarlasında hissetmeniz işten bile değil! Tropico'da her ne kadar müziğe gerek duymasam da müzik sesini açtığımda müziklerin hiç de fena olmadığını, Latin tarzı müzikler olduğunu duydum (normal olarak :). Sonuç olarak PopTop Software grafikleriyle insanı afallatan, buram buram politika kokan, oyun tadında bir Latin Amerika baharatı yaratmış! Oyunda diktatör olmak çok güzel, çok eğlenceli! Tropico eğer önümüzdeki aylarda ülkemize orijinal olarak gelirse, kesinlikle ama kesinlikle almanızı öneriyorum. Belki bu güne kadar çıkmış olan en iyi strateji oyunu değil ama en eğlenceli strateji oyunları arasında başı çektiği kesin. Alın, oynayın, oynatın...n!



GRAFIK 5.0

Tamamen göze hitap eden, zevk ürünü, detaylı grafiklere sahip bir oyun. Çok hoş gözüküyor. Mutlaka denemeli.

SES 4.5

Gerçekçi hazırlanan seslerde bazı müzikler dışında önemli hiçbir problem yok.

KONTROL 5.0

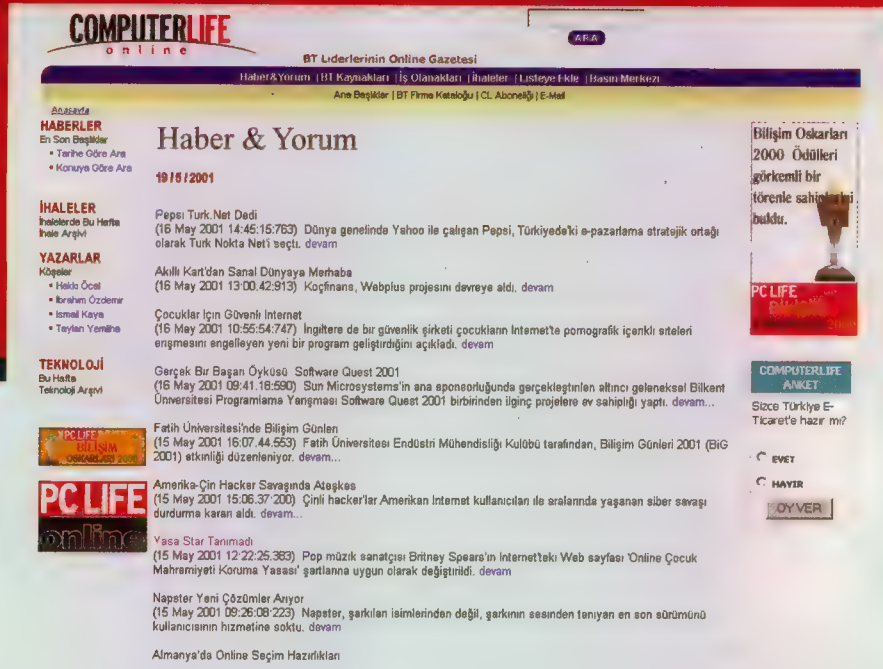
Neredeyse SimCity oyunlarından bile daha kolay olan bir oynanışa sahip.

EĞLENCE 5.0

Kesinlikle çok iyi ve çok eğlenceli. İnsanı ekranın esiri yapmaya birebir olan Tropico, aldığı parayı hak ediyor.

CL ONLINE

3 SAATTE BİR GÜNCELLENEN TEKNOLOJİ SİTESİ
EN DOĞRU BİLGİYE EN KISA ZAMANDA ULAŞACAĞINTIZ SİTE...



- ✓ En doğru bilgiye en kısa zamanda ulaşacağınız site...
- ✓ Üç saatte bir güncellenen teknoloji haberleri...
- ✓ BT uzmanı yazarların teknoloji yorumları...
- ✓ Teknoloji ve İş dünyasına dair son oluşumları bildiren dosya konuları...

KAO THE KANGAROO

HERT ALPER GÜNER

■Yapımcı: Titus Software
■Yayıncı: Titus Software
■Action
■Piyasada

| GRAFIK | SES | KONTROL | EĞLENCE |
|--------|-----|---------|---------|
| 4.0 | 3.5 | 4.0 | 4.0 |



Sistem
Gereksinimleri
Pentium 300
64 MB RAM
8X CD-ROM



KAO the Kangaroo çok renkli grafikleri, hızlı oynanışı, güzel ses efektleri ve aslında hiç de öyle çocuk oyuncu gibi görünmeyen zorlu bölümleri ile çok eğlenceli bir oyun. Oyundaki karakterimiz KAO, Avustralyalı bir kebabçı tarafından cız bız yapılmak üzere ailesinden kaçırılıyor ve olaylar da başlıyor :) KAO'nun en büyük iki yeteneği var zıplamak ve boks yapmak. Siz de KAO'nun bu iki yeteneğini kullanarak tam 45 bölüm boyunca pek çok zorlu ve bir o kadar da komik tiplerle boğuşacak ve evinize geri dönmeye çalışacaksınız. Bu bölümlerde ayrıca engelli-parkur şeklinde tasarlanmış olan bir sürü çukurdan zıplayacak, zıplarken yumruk atacak ve ayrıca bir sürü de power-up toplayacaksınız. Bu arada unutmadan söylemeliyim ki oyunun bazı bölümlerinde bir miktar extreme-sports da yapacaksınız. Ancak tabi ki bu kadar özelliği bir araya toplamak bugsız da pek mümkün değil ve oyunda da bazı yerlerde bir miktar bug var ama bence en önemlisi oyunun easy-medium ve hard zorluk seviyeleri arasında aslında hemen hiçbir fark bulunmaması.


Oyunun başındaki sinematikte olduğu gibi ayrıca oyun boyunca da çizgi film tarzında modellenmiş grafikler oyuna tam olarak yakışan atmosferi sağlıyor. Grafikler ve özellikle de 3D mimari hiç de öyle sallapağı yapılmamış ve çocukların da gayet zevk sahibi oldukları da göz ardı edilmemiş. Tüm 3D ortamlar son derece güzel görünüyor ve karakterler ve mekanlar kesinlikle birbiriyle örtüşüyor.

Oynanış ise genelde basit ve zevkli ancak bir "üçüncü şahıs" kamerası problemi bir süre için zorluk çıkarabilir fakat bunu önlemenin yolları da elbette ki var. Görüş açınız sizi rahatsız ettiği anda KAO'nun yerini kameraya göre değiştirin ve görüş açısını böylece yenileyin (MDK2 veya Oni oynanış olanlar ne demek istediğimi hemen anlamışlardır), ayrıca recen-ter fonksiyonunu veya first-person tuşunu kullanarak da işinizi görebilirsiniz.

KAO the Kangaroo'nun ses efektleri ve müzikleri de oyuna uyum sergiliyor. Her bölümde birbirinden canlı ve neşeli müzikler ve ses efektleri var, ayrıca tüm bunlar grafikleri tamamlıyor ve kendinizi bir oyuncak dünyasındaymış gibi hissetmenizi sağlıyor. Ancak adamlar her bölüme özel müzik yapacak lükse de elbette ki sahip değiller ve soundtrack tekrar etmeye başladığında sıkılanlar sesi kapatsalar da sanırım oyundan yine de zevk alabilirler (mı acaba??)

KAO'yu zevkli ve ilginç bir oyun haline getiren en önemli özelliklerden birisi de, klasik platform oyunları mekaniği ile extreme sporlar mantığının bir nevi birleşimi olmasıdır. Oyunun ilk bölümlerinde standart platform mantığı ile oynuyor ancak işler sarpa sarpa başladığında kombine hareketler ve hızlı kaçış için taktikler geliştirmek zorunda kalıyorsunuz. Örneğin bir düşmanla karşılaşmanızda KAO ile yapabileceğiniz birkaç farklı teknik var; kaçış için strafe yaparken zıplama veya koşarak strafe yapma gibi. Bütün bunlar hızlı bir şekilde ve bir o kadar da başarılı. Ayrıca uzak mesafelerdeki düşman için boks eldiveni fırlatma gibi seçenekleriniz bulunuyor.

Oyun boyunca pek çok yerde power-up lar ve altın paralar toplayacaksınız. Bunların hepsi sizin için hayati derecede önem taşıyor. 50 adet altın para topladığınızda ise bir hayat hakkı daha kazanabilirsiniz. Extreme sporları içeren bölümlerde ise lav nehri üzerinden hang-glide yapma, buz tepesinden aşağı kayma ve dağda snowboard yapma gibi bölümler oyuna değişik bir hava katıyor ve monotonluğu önüyor. Her bölüm sonunda o bölümün "boss"u ile karşılaşacak ve birebir kapışacaksınız.

Sonuç olarak diyebilirim ki bu oyun 6-12 yaş arası yürekleri sevgi ve masumiyet dolu minik kardeşlerimiz için güzel ve eğlenceli bir oyun. Ben de zaten söylemişim, bu yazın olayın 6-12 yaş arası da default bir çocuğun Counter-Strike'daki bütün silahların özelliklerini su gibi bildiğine de eminim :) 

GRAFIK 4.0

Oyunun grafikleri son derece renkli ve canlı hatta civil civil. Fazla bir sistem gereksinimi de yok. Ee daha ne olsun.

SES 3.5

Grafikler kadar sesler de iyi. Fakat bir süre sonra soundtrack tekrarlanmaya başlıyor ve eliniz ses düğmesine gideviyor.

KONTROL 4.0

Kontroller bu tip hareketli bir oyun için yeterli kullanım rahatlığına sahip. Üçüncü kişi kamerası başlarda biraz zorlayabilir.

EĞLENCE 4.0

6-12 yaş arası geleceğimizin umudu çocuklarımız için eğlenceli ve zevkli bir oyun. Aman da aman yerim ben onları :)

The Messenger



ATALAY KELEŞTEMUR

- Yapımcı: Wanadoo
- Yayıncı: Wanadoo
- Adventure
- Piyasada

| GRAFIK | SES | KONTROL | EĞLENCE |
|--------|-----|---------|---------|
| | | | |
| 4.5 | 4.5 | 5.0 | 4.5 |

Bir gizli servis ajanı olan Morgan Sinclair'e geçmişe geri dönüp Şeytanın Anahtarlarını bulması emri verilir. Bu emri gerçekleştirebilmek için geçmişte kralların sarayı olarak kullanılmış olan Louvre Müzesine gitmesi gerekmektedir. Aynı müzeyi Orta çağ, Rönesans ve Fransız İhtilali yıllarında ziyaret edip bu 4 anahtarı bulması için ona tabii ki sizin de yardım etmesi gerekiyor.

Böylesine zor ve önemli bir görevde yer almak, hiç kuşkusuz hepinizin hoşuna gideceğe benziyor. Oyundaki mistik olaylar ve dünya-yı kurtarma hevesi sizleri ekran karşısına uzun bir süre, hatta oyunu bitirene kadar tutmaya yetiyor. Hatta buna bir de oyunda Dracula 2'nin grafik motorunun kullanılmış olması da eklenince bilgisayarınız ile uykusuz geceler geçirmemeniz için hiçbir engel yok.

Grafikler gerçekten de insanın gözünü alır güzelli-

te. Oyundaki objelerden tutunda karakterlerin giydikleri elbiselere kadar her şey gerçekteki ile birebir aynı. Kısacası oyun yapımcıları köklü bir araştırmanın içine girmişler. Seslendirmeler ve müzikler oyunla oldukça uyumlular. Bulduğumuz zaman ile değişen müzikler bizi oyunun atmosferine çok rahat sokabiliyor. Arabirim çok sade ve anlaşılır bir şekilde hazırlanmış.

Oyundaki puzzle'lar en az Dracula 2'ninkiler kadar zor diyebiliriz. Ancak; oyundaki oynanabilirliğe alıştığınız taktirde (mantığı kavradığınızda) bütün puzzle'ları rahatça çözebilirsiniz. Buradaki tek can alıcı nokta envanterinize alabildiğiniz eşyaların sınırlı olması! Evet doğru okudunuz. Bu oyunda, diğer oyunlarda olduğu gibi merdiven, kürek vb. önümüze gelen her şeyi envanterimize dolduramıyoruz. Yalnız oyundaki odaların neredeyse tamamında sandıklar bulunmakta. Fazla gelen eşyalarımızı bu sandıklara koyabiliyor, yeri geldiği zaman da oradan alarak kullanabiliyoruz. Tabii bu olay ilk başlarda oyuna gerçekçilik kattığı gerekçesiyle hoşunuza giderken, bir süre sonra çileden çıkmanıza sebep olabiliyor. Örneğin: Daha önceden almış olduğunuz çiçeği bir başka yerde buhar ile kurutma esnasında ortaya öldürücü bir gaz çıkıyor. Ve eğer siz de envanterinizde yer kalmadı diye gaz maskenizi bir sandığın içine koyduysanız oracıkta hemen ölüveriyorsunuz. Bunun için de odalarda sandık arayıp bir başka obje ile gaz maskesini değiştirebilirsiniz. Sonra da az önce yapmış olduğunuz şeyleri bir kere daha tekrarlıyorsunuz. Bu ne kadar zevkli sizce?

Bir de bütün bu olanlara oyunda her iki adımda bir ölüyor olmanız da eklenince oyunun zorluk seviyesi iyice yükseliyor. Yaptığınız şeyleri baştan baştan yapmamak için her çözdüğünüz puzzle'ın ardından oyunu save edin. Sonra çok dövdünüz (:

Genel olarak oyun, gerçekten de çok güzel. Uzun bir adventure kıtlığının ardından Dracula 2'den sonra bizlere ilaç gibi geldi bu oyun. Oldukça uzun bir oynanış sunuyor bizlere çünkü. Tüm güzel oyunlar sizlerin olsun...

GRAFIK 4.5

Oyundaki grafikler gerçekten de çok güzel. Seçilen objeler ve kıyafetler bulunduğu dönem ile değişiklik gösteriyor ve gerçek hayattakiler ile aynı.

SES 4.5

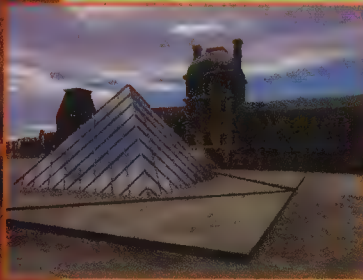
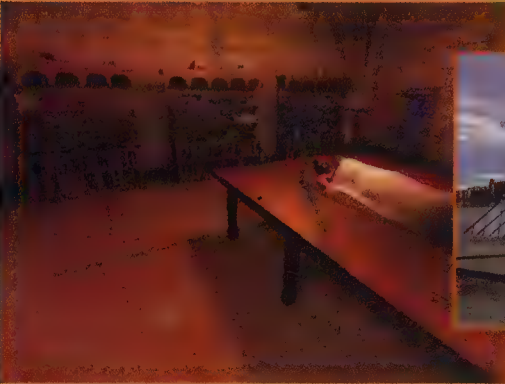
Seslendirmeler çok kaliteli yapılmış. Müzikler ise sizi havaya sokabilecek kadar iyi.

KONTROL 5.0

Dracula 2'nin grafik motorunun kullanılmış olması çok büyük bir artı.

EĞLENCE 4.5

Puzzle'ların zorluğu ve sıklığı adventure severlerin çok hoşuna gideceğe benziyor. Bir de şu envanterimize alabildiğimiz obje sayısı kısıtlı olmasaydı...

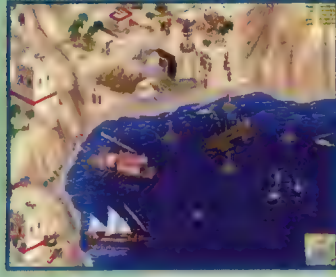




European Wars: Cossacks

Ş u sıralar çoğunuzun bildiği gibi piyasaya sadece belli türde olan ve artık klişeleşmiş oyunlar çıkıyor. Bu klişeleşmiş oyun tarzları arasında yarış oyunları ve RTS'ler başı elbette başı çekiyor, çünkü bu iki oyun türü en çok satan türler. European Wars: Cossacks (EW)'da RTS tarzı bir oyun. Ancak oyun normal RTS'lerden farklı olarak tarihsel öğeler içermekte. Oyundaki tarih olayı asla yüzeysel değil, hatta abartılmış bile! Orta Çağ Avrupasında olan 30 Yıl Savaşları, sonrasındaki İngiltere-Hollanda Savaşları vb gibi tarihsel olaylar

EW'de birebir olarak yer almakta. Tabii bir oyunun böyle geniş bir tarih arşivinden yararlanabilmesi için birçok milleti barındırması gerekiyor! EW'de aralarında Türkiye, İngiltere, Rusya, Prusya, Polonya, Venedik gibi milletlerin de yer aldığı tam 16 millet bulunuyor. Oyunda Türkiye Tarihi'nin bulunmasının en azından



bişer için atmosfer yarattığını rahatlıkla söyleyebiliriz. Hatırlayacağınız gibi AoK'da da Türkler bulunuyordu. EW şimdilik bu yönden AoK'ya çok benziyor! Oyun herhangi bir RTS nasıl oynanıyorsa o şekilde, yani çoğunlukla mouse ile oynanıyor. Zaten oyun mantığı da klasik: üret, işlet, ordu kur, savaş.. Normalde de (gerçek hayatta) bunun böyle olduğunu düşünürsek ortada hiç de garip bir durum gözüküyor. EW'nin grafikleri bir RTS oyunu için gayet iyi ve detaylı hazırlanmış. Yalnız savaşlarda savaş meydanını anormal büyüklükte bir sis taban

kaplıyor ki bu belki canınızı sıkabilir diye düşünüyorum. Yine de ufak bir ayrıntı.. Ancak bu hatayı savaşlarda 8000'e yakın birimi bir arada görebilme özelliği yok ediyor. Gerçi bu rakam bana çok uçuk geldi ama bunu söyleyen oyunun yapımcısı olan firma, benim günahım yok :)) Ayrıca birimlerinizin tümüne toplam 300'den fazla upgrade yapabilme imkanınız bulunuyor. Oyunun haritaları 3D olarak çizilmiştir. Ve geliştirilmiş özellikleri sayesinde grafiksel öğelerin arttığı zamanlarda (mesela savaş anında) oyunun takılması, yavaşlaması diye bir sorun yaratılmamış. Ayrıca her milletin kendi kültürüne özgü olan mimari ve etnik yapısı oyuna çok iyi geçirilmiş. Mesela Türklere baktığınızda, sokakta dolaşan yeniçerileri, vezirleri görebiliyorsunuz! Eğer sıkı bir sisteminiz varsa, oyun 1600x1024 gibi yüksek çözünürlüklere rahatlıkla çıkabiliyor. Ancak çözünürlük yükseldikçe belki görüntü netleşiyor ama birimleriniz gerçekten de çok ufalıyor. Bunu da gözardı etmemek gerekiyor bence. Grafiklerin tamamı fazlasıyla AoK'yı hatırlatıyor. Sulardaki dalgalanmalardan tutun da, binaların yanmasına, hatta haritanın zarar görmesine kadar..

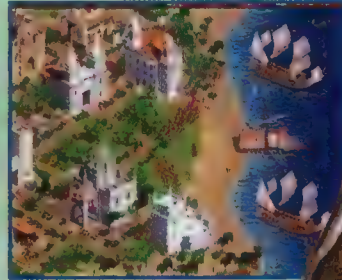
Her RTS'de olduğu gibi EW'de de üretmek ve işlemek zorunda olduğunuz bir takım materyaller var (yemek, odun, taş, altın, kömür ve demir gibi). Böylece yukarıda da dediğim gibi yavaş yavaş kendi ordunuzu oluşturuyorsunuz ve savaşa hazırlanıyorsunuz. Genel olarak EW'ye baktığımda taşıdığı tarihsel öğeler ve bulundurduğu bazı savaşlar dışında başka bir yeniliğe rastlayamıyorum. Gerek grafiksel, gerek oynanış, gerekse konu bakımından çok daha iyi oyunlar geçmişte yapıldı. EW daha iyi olacağına basit bir AoK kopyası olmuşa benziyor (bana göre tabi :). Paranız ve harcayacak zamanınız çok ise bu oyunu alın derim, yok daha önceden kalma bir AoK CD'niz varsa onu baştan kurun ve oynayın derim. Çünkü o daha güzel!.. Oyunla kalın, oyuncu kalın...



KAYA ALI SÖNMEZ

- Yapımcı: GSC Gameworld
- Yayıncı: Strategy First
- RTS
- 8 Oyuncu
- Piyasada

| GRAFIK | SES | KONTROL | EĞLENCE |
|--------|-----|---------|---------|
| | | | |
| 3.5 | 3.5 | 4.0 | 3.5 |



GRAFIK 3.5

AoK ile yanyana koysanız ilk bakışta farksız ama dikkatli bakınca EW'nin ne olduğu anlaşılıyor. Daha iyi olmalıydı.

SES 3.5

Birimlere ait sesler gayet iyi hazırlanmış, ancak Shogun'un seslerinin tadı yok..

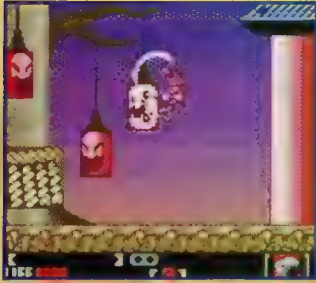
KONTROL 4.0

Mouse'u hızlı kullanıp taktik verebilen herkes bu oyunu oynayabilir.

EĞLENCE 3.5

Orijinal bir oyun değil, başka bir oyun oynayın derim. (Mesela AoK :)

RETURN OF THE NINJA



İPUCU: Bu tahtada bir sonraki binanın çıkışına geçmek için, üzerlerine çıldıktan önce bu fenerleri vurun.

Return Of The Ninja, muhteşem Shinobi ve Ninja Gaiden'in ihtişamını Game Boy Color'a taşıyor. Oyunda topraklarını savaşta korumak üzere çalınmış, eski bir kağıdı geri getirmek durumunda olan iki ninjadan birini, Tsukikage veya Sayuri olarak oynayacaksınız. Bunu başarabilmeniz için çok çeşitli ölümcül silahlar ve güçler size yardım edecek.

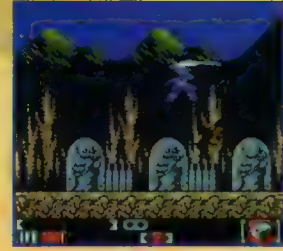
Grafiksel olarak Ninja iyi görünüyor fakat soundtrack biraz basit kalıyor. Yine de etkili Asya melodileri oynayan kendisine bağlamayı başarıyor. Kullanımı kolay kontrollerle su üzerinde yürüme, uçuş veya yeri kazma gibi etkili hareketler gerçekleştirebiliyorsunuz. Return of the Ninja, heyecan dolu karşılaşmalarıyla oyuncuları çok iyi bir maceraya sokuyor. **G**



UNCLE DUST

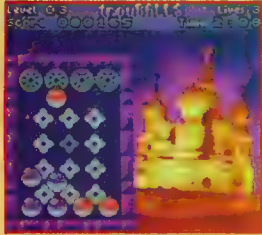
- Yapımcı ve yayıncı: Natsume
- Action/adventure
- Tek oyuncu
- Piyasada

| GRAFIK | SES | KONTROL | EĞLENCE |
|--------|-----|---------|---------|
| 3.5 | 4.0 | 4.0 | 4.0 |



İPUCU: Burada gizlenene kargalar gibi arkasına kurşınmış gözlü düşmanları yakından takip edin.

TROUBALLS



İPUCU: Topların yukarıdan düştüğü bölümleri oynarken karşılığı ödemek için renklerine göre toplamaya çalışın.

Capcom'un yepyeni Game Boy Color oyunu Trouballs beceri isteyen bulmacalar getiriyor ama Bust-A-Move ve Ballistic gibi diğer yıldız puzzle oyunlarını yakalayamıyor. Trouballs'da, renkli topları raket benzeri küçük bir mekanizmayla hareket ettiriyorsunuz. Amacınız bu topların pozisyonlarını değiştirerek tahtanın altına düşürebilmek. Her bölüm zaman sınırlı ve titiz bir plan gerektiriyor ki aksi takdirde başarısız oluyorsunuz. Bu durumda oyunun eğlencesi ortadan kalkıyor.

Ayrıca Tetris tarzı düşüşler ve sizi pek de sarmayan monoton müzikleriyle prezentasyonların çok ilgi çekici olduklarını söylemek güç. Topları değişik yönlerle hareket ettirirken kontrollere alışmak zaman alıyor fakat aksi takdirde zaten çok kolay olurdu. Trouballs tam bir beyin jimnastiği fakat aynı tarzda diğer oyunları çoğunun aksine sizi uzun saatler boyunca başında tutmaktan uzak. **G**



UNCLE DUST

- Yapımcı ve yayıncı: Capcom
- Puzzle/strategy
- Tek oyuncu
- Piyasada

| GRAFIK | SES | KONTROL | EĞLENCE |
|--------|-----|---------|---------|
| 3.0 | 3.0 | 3.5 | 3.0 |

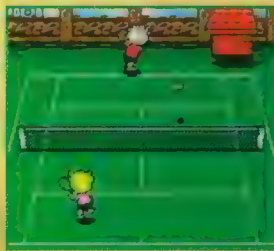


İPUCU: Bir seferde altı top birden temizleyen bu verleşimi kontrol etmelisiniz. Aksi takdirde pek fazla ilerleyemezsiniz.



İPUCU: Servis atarken dış çığır ve doğru hedef alın, sonra da hemen kazmak için karşıdan topunuzu geldiği taraftan tam tersine gönderin.

Peanuts çetesi ile tenis arasında bir bağlantı kurmak biraz güç fakat bu ilk defa denemiş lisans sürpriz bir biçimde tam bir tenis oyunu sunuyor. Snoopy Tennis, standart tenisten squash'a, squash'tan power-up çığırına etkileyici, zengin bir mode kütüphanesi getiriyor. Eşli karşılaşmalar yok fakat bir



link kablo su sayesinde arkadaşlarınızla ve tüm Peanuts elemanlarıyla-Snoopy, Charlie Brown, Linus, Lucy ve dahası- kortların şampiyonunu belirlemek üzere yarışabilirsiniz.

İPUCU: Sally'nin tahli-kali cross-court atışı oyunda kullanmaya çalışın.

AIR HENDRIX

- Yapımcı: Mermaid Studios
- Yayıncı: Infogrames
- Tennis
- 2 oyuncu

| GRAFIK | SES | KONTROL | EĞLENCE |
|--------|-----|---------|---------|
| 4.0 | 3.5 | 4.0 | 4.0 |



Kontroller ilk başlarda hafiften hassas gibi duruyor ve Game Boy'un küçük ekranında atışların yaparken dikkatli olmalısınız. Yalnız birkaç oyun oynayarak yeterli pratik elde edilmiş oluyor ki böylece vuruşları daha kolay yapıyorsunuz. Güzel grafikler ve iyi fakat zengin olmayan sesler eğlenceli oynanışı destekliyor. Mario Tennis hala Game Boy raketini elinde tutuyor fakat Snoopy de sunduğu özelliklerle ikinci sıradaki yerini alıyor. **G**



İPUCU: Burada bir yapıdan nasıl uçacaksınız. Yapının üstüne zıplamak ve grind için B, A ve her hangi bir yöne aynı anda basın. Sonra yapının yere inmek için B, A ve her hangi bir yöne basın.

Razor'u da Game Boy gibi neredeyse her yerde kullanabilirsiniz. Heralde bir Razor'u kullanmanın en zor olduğu yer:

Game Boy olsa gerek. Razor Free

Freestyle Scooter, yedi bölüm boyunca yarışları ve hünerli hareketleriyle temelde gayet iyi iş çıkartıyor fakat genel itibarıyla tökezliyor.

Oynanış grafikleri soluyor. Razor'daki çocuklar iyi görünüyor fakat tepeden görünümü izometrik bakış açısı biraz engel teşkil ediyor ki ekrandaki engeller çok hızlı bir biçimde geçiyor. Bu ayrıca kontrolleri de kötü şekilde etkiliyor. Zorlu hareketleri yapmak enerji dolu bir D-pad aksiyonuna ihtiyaç duyuyor ki bu yüzden titreşen Game Boy ekranı yüzünden oyundan çıkmak isten bile değil. Razor Freestyle daha çok Razors'a sahip olmayan çocuklar için hazırlanmış gibi. Henüz almıyorsanız, oynamamak muhtemelen daha eğlenceli olacaktır. **G**



BROTHER BUZZ

- Yapımcı: Crawfish Interactive
- Yayıncı: Crave Entertainment
- Skating
- Tek oyuncu

| GRAFIK | SES | KONTROL | EĞLENCE |
|--------|-----|---------|---------|
| 2.5 | 3.0 | 3.0 | 2.5 |



İPUCU: Her bölümün sonunda düz, dağlık bölgeler olduğundan biraz hüner puanı yapabilirsiniz. Sadece, ekranın dışına çıkmış olmanız bile hareket yapmaya devam edini

MICKY'S SPEEDWAY USA



İPUCU: Diğer arabalara temas etmekten kaçınm, aksi takdirde gerilere düşebilirsiniz.

Mickey ve arkadaşları Mickey's Speedway USA ile Game Boy Color'a geri döndü. İlk defa Nintendo 64'de gözükken bu kart yarışında Mickey, Goofy, Donald, Minnie ve diğerlerini kontrol ederek power-up'lar topluyor ve çok hızlı bir tempoda yarışyorsunuz.

Etkileyici, rengarenk grafikler ve duyarlı kontroller oyuncuları NES'deki klasik RC Pro-AM'i hatırlatacaktır. Başlangıçta kamera açılarını biraz alışmak gerekiyor ama kısa zaman sonra doğal görüntüler sunuyor. Sesler ise ne alışkanacak ne de şikayet edilecek durumdadır. Oyunun kendisinin eşsiz ve orijinal olduğunu söyleyemiyoruz ama denenmiş formülle büyük bir eğlence sunuyor. **G**

UNCLE DUST

- Yapımcı: Rareware
- Yayıncı: Disney Interactive/Nintendo
- Kart racing
- 2 oyuncu
- Piyasada

| GRAFIK | SES | KONTROL | EĞLENCE |
|--------|-----|---------|---------|
| 4.0 | 3.5 | 4.0 | 4.0 |

İPUCU: Rampalardan, tepelerden çıkarken ve aşağı inerken kontroller biraz değişiyor. Duvarlara çarpmamak için direksiyonu sıkı tutmayı unutmayın.



toki tori



İPUCU: Gözükler tahtedaki her şeyi görmeyi sağlıyor ama genelde çoğu bölümlü geçmek için deneme yanılma yöntemini kullanacaksınız.

Capcom'un Toki Tori'si, Burger Time gibi eski arcade platformlarından fakat bu yeni oyun tazelik duygusu vermek üzere stratejiyi ve eşsiz özel yetenekleri beraberinde getiriyor.

Siz toplam dört dünyaya dağılmış 60 bölümde yumurtalarını iyileştirmeye çalışan sevimli bir kuşu oynuyorsunuz. Toki Tori basit gözüküyor ve değişik özel yeteneklerinizin çok çeşitli (ve sınırlı miktardaki) olması puzzle'ları çözümünü zorlaştırıyor. Hem ses hem de grafikler basit ama şirinler ve alışmak için biraz zaman isteyen kontroller de kısa sürede doğal bir kullanım sağlıyor.

Toki Tori, dizayn ve oynanıştaki basitliği zihni zorlayan bulmacalarla karıştırarak gerçekten çok iyi bir iş yapıyor. **G**

UNCLE DUST

- Yapımcı ve yayıncı: Capcom
- Puzzle/strategy
- Tek oyuncu
- Piyasada

| GRAFIK | SES | KONTROL | EĞLENCE |
|--------|-----|---------|---------|
| 4.0 | 3.5 | 4.0 | 4.0 |



İPUCU: Bu küçük blokları gördüğünüzde özel yeteneğinizi kullanarak bir sonraki bölüme giden merdiveni oluşturun.

KIRBY Tilt 'n' Tumble



İPUCU: Keşfedini Oyunda yapmanız gereken yıldızları toplamak ve bunların çoğu ana güzergahların dışında bulunuyor.

Kirby Tilt 'n' Tumble en başında eşsiz bir şey sunuyor. Eğlence, şimdi daha farklı bir boyutta. Oyuncular bir dizi harekedi platformda puffball'larını yuvarlayarak tüm yıldızları Dreamland'a geri getirmeye çalışıyor. Bunu tüm Game Boy'u eğerek (tilt) yapıyorsunuz. Engelli rotalarda (misket labirentlerinin dijital versiyonunu düşünün) gezinmenin yanında Kirby's Roll-o-Rama ve Do the Kirby gibi ekstra mini-oyunlar da oynayacaksınız. Game Boy'u eğerek yaptığınız kontroller çok iyi çalışıyor ama Game Boy Color'un yansıyan ekranı yüzünden tüm cihazı hareket ettirdiğinizde ışık kaynağınız bazen tamamen kaybolabiliyor. Tilt kontrolü duyarlı fakat temiz grafikler ve iyi müzikleriyle bile Kirby Tilt 'n' Tumble çok fazla bağımlılık yapamıyor. **G**

BAD HARE

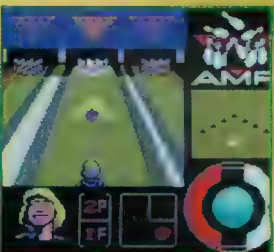
- Yapımcı ve yayıncı: Nintendo
- Action
- Tek oyuncu
- Piyasada

| GRAFIK | SES | KONTROL | EĞLENCE |
|--------|-----|---------|---------|
| 4.0 | 4.0 | 4.0 | 4.0 |

İPUCU: Eğer pek rahat olmayan düz ayağı kullanmak istemiyorsanız, options menüsüne giderek kendinizi göre daha doğal bir pozisyon ayarlayabilirsiniz.



Xtreme Bowling



İPUCU: Gerçek bowling'in aksine, tam güçle tam ortadan en iyi atışınızı kolaylıkla yapabilirsiniz.

AMF Xtreme Bowling'in yapımcıları Game Boy'un gücünü kullanarak eğlenceli bir portatif bowling versiyonu çıkardılar.

AMF practice, tournament veya ild kişilik karşılaşma modlarında bowling oynayan sevdik karakter (her biri konuşuyor!) sunuyor. Kontroller golf oyunlarınınkine benziyor-bowlingcinizin pozisyonunu ayarlayın, atışınızı hazırlayın, sonra da güç ve doğruluk göstergeleri uygun durumdayken doğru zamanda düğmeye basın. Bu basitliğin kötü tarafı ise oynanışın çok fazla rekabet sunmaması-fakat yine de, gerçeği değil de Game Boy'da bowling oynamayı tercih edebilirsiniz. Hem belki de aradığınız şey rekabet değildir. Güzel grafikleri, ekrandaki boşlukları iyi bir biçimde kullanması ve hızlı ilerleyişiyle bu Game Boy için hazırlanmış iyi bowling. **G**

BAD HARE

- Yapımcı: Vicarious Visions/Engine Software
- Yayıncı: Vatical Entertainment
- Bowling
- 2 oyuncu
- Piyasaya çıkış tarihi: 2001 ilkbahar

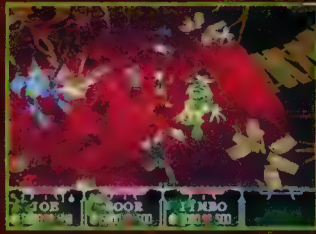
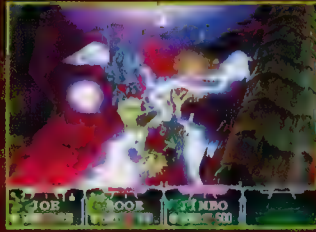
| GRAFIK | SES | KONTROL | EĞLENCE |
|--------|-----|---------|---------|
| 4.0 | 4.0 | 4.0 | 4.0 |




İPUCU: Ağır toplar daha az güçle ihtiyaç duyulur ve çarpışmada id etkilere daha fazla olur.

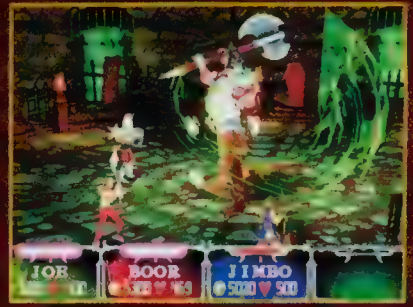
Gauntlet: Dark Legacy

PlayStation 2'nin oyunlara ihtiyacı var... şiddetle. Bu durumu düzeltmesini umduğumuz, arcade versiyonunda çevrilmiş olan Gauntlet: Dark Legacy. Bir action/adventure klasiği olan Gauntlet'in hayranları temel oy-

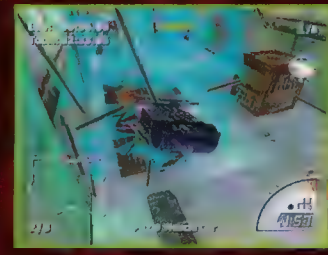


nişinin hareket et, vur, nesneleri topla, tekrarla-değişmediğini göreceklersiniz ama grafikler tamamen elden geçirilmiş ve yerlerine keskin, yüksek çözünürlüklü 3D görseller konmuş. Ayrıca bağımlılık yapan sesler de yeniler arasında yerini almış. Oynanıp denenmiş oynanışta dikkate değer bir yenilik, takım oyununa verilen önem: Partnerlerinizle uyum içinde çok güçlü kombo saldırıları yapabileceksiniz. Oyunu aynı anda dört kişi oynayabilecek, canavarlarla dolu sekiz zindanda savaşacak, tuzaklardan korunmaya çalışacak, define toplayacak ve zorlu boss'larla uğraşacaksınız. Elemanlarınızı sekiz karakter-


—knight, valkyrie, warrior, archer, wizard, dwarf, jester ve sorceress— içinden seçiyorsunuz ve bunların tümü savaşlarda yeteneklerini artırabiliyorlar. Ayrıca bazı gizli şeyleri ve 24'den fazla saklı savaşçıyı ortaya çıkaracaksınız. Preview versiyonundaki hassas kontrollere baktarsak, Gauntlet'in PlayStation 2'ye parlak bir miras olacağını söyleyebiliriz. 

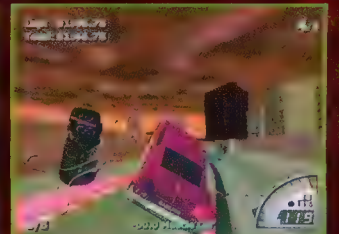
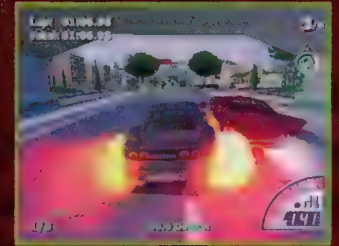


Rumble Racing



EA'nın geçen yılki NASCAR Rumble'inin devamı, stock-car lisansını genişleterek ve garajı fantastik araçlarla doldurarak yeni bir döneme giriyor. Arabalar sportif coupe'lerden minibüslere değişecek (daha çok Hot Wheels oyuncaklarına benzeyen süper sürüşler) ve hatta arkaya bir uzay gemisi motoru takabileceksiniz. Preview versiyonunda kısayollar ve power-up'larla donatılmış parkurlarda dolanmak çok keyifliydi—özellikle de çlgün spinler atmak ve yarışın ortasında yuvarlanan variller—ve kontroller hem hızlı hem de doğru bir biçimde cevap veriyordu. PS2'nin grafik çipi, alev çıkartan tekerlekler ve gökyüzünü karartan tornadolar (değişken frame rate'i göz

ardı ederseniz) gibi efektlerle iyi bir biçimde kullanılıyor. Hoş oynanış opsiyonlarında anında tekrar, multiplayer karşılaşmaları ve hatta bir kooperatif takım modu bulunuyor. Teklemeler? Yükleme süreleri? Onlar da ne. EA oyunları arcade yarışlarına iyi bir biçimde hizmet ediyor, ama bu ateşli ilk versiyon bir işaretse, Rumble Racing'in bu tarzda şimdiye kadar çıkmış en iyi örneklerden biri olabileceğinizi söyleyebiliriz. 



MAJOR MIKE

■Yapımcı ve yayıncı: Midway Home Entertainment
■Piyasada



PlayStation 2

DENEDİK



DAN ELEKTRO

■Yapımcı ve yayıncı: EA Games
■Piyasada



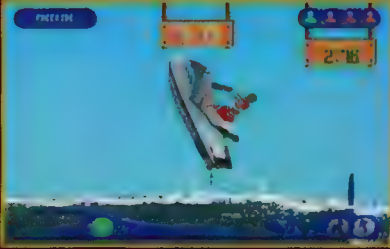
PlayStation 2

DENEDİK

California Watersports

Çok eskiden, ama gerçekten çok eskiden, Pc'de Ski or Die diye bir oyun vardı. Çeşitli kayak oyunlarını içeren bu 2 boyutlu ama bir o kadar da zevkli oyunun bir benzeri de, zıt mevsimde geçen California Games idi. Bu oyunda da, denizde yapılan birçok spor oyununda yarışabiliyordunuz. California Watersports da, CG'nin devamı niteliği taşıyan, 3 boyutta geçen bir spor yarışları dizisi. Tam tamına 3 yıldır yapımı süren ve ufak bir yapımcı firma tarafından hazırlanan oyunda en çok su fizigi üstünde uğraşmış ve bu konuda çok iddialılar. Şu fiziklerinden sonra, oyunda geriye kalan oynanışın önemi. Jet-ski, yelken sörfü, normal sörf tahtası (kesin bunların teknik adları vardır ama bilemedim ben) gibi araçları kullanarak

katılacağınız bir dizi yarış sonunda, bilgisayar size puanlar vererek, diğer aşamalara yönlendirecek. İşin orijinal tarafı ise, isterseniz bir sürü artistik hareket yaptıktan sonra, puanınızı bilgisayar yerine arkadaşlarınızın vermesi. Şu sıralar piyasada olması gereken oyunu, tüm su sporları seven kitle, edinmeli.



TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: Theyer GFX
- Yayıncı: Midas
- Spor
- Piyasada



PlayStation

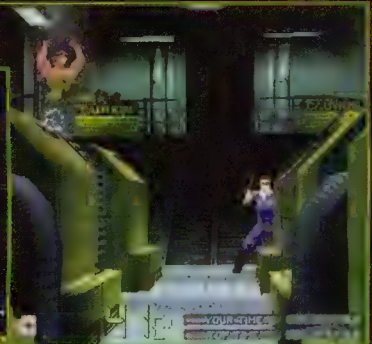
DENEDİK

Time Crisis Titan



O kadar oyun oynamışım, bir türlü televizyona nişan alarak, görüntüdeki grafik kütelerini yok etme oyunlarına alışamamışım. Gerçi House of the Dead'in ne kadar zevkli olduğunu gördükten sonra bu fikrim değişti ama yine de bu tür üzerinde serüveni beslediğim söylenemez. Şu sıralar Arcade'lerde herkesin çılgınca silahlarını doldurduğu Time Crisis Titan, çok yakında PlayStation'larımızda da görülecek. İlk oyunun konusunu takip eden Titan'da, Yakuza'larla alakası olan iki lider, başınıza yine bela açmaktadır ve siz Richard Miller olarak bu olaya bir son vermek zorundasınız. Bu liderlerden erkek olan, elinin yerine güzel bir makinalı cülek taktırmıştır ve diğer bayan lider de en yakınılmaz suç örgütlerinden birinin başındadır. Diğer tabanca

banlı oyunlardan farklı olarak, ilk oyundaki saklanma hareketinin ötesinde, ekrandaki oklara ateş ederek, çeşitli noktalara saklanabileceğiniz Titan, yine iki kişilik moduyla, arkadaşlarınız ve siz için bir ziyafet olacak.



TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı ve yayıncı: Namco
- Shooter
- Piyasaya çıkış tarihi: Haziran 2001

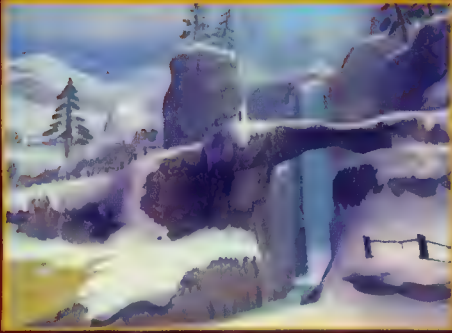


PlayStation

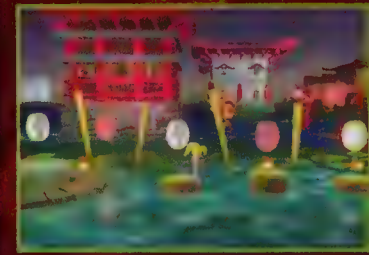
İLK BAKIŞ

Herdy Gerdy

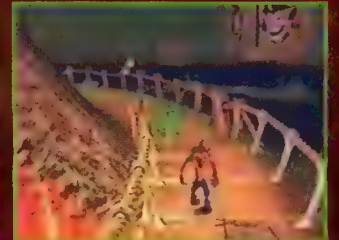
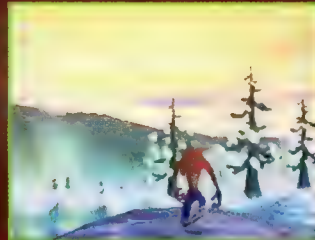
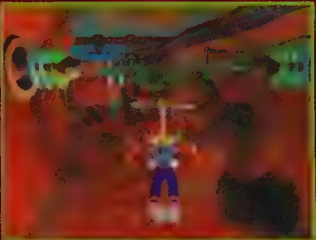
Herdy ile Gerdy olarak düşüneceğiniz bu enteresan oyun, aslında bir çoban olan Gerdy'nin macerasını konu almaktadır. Gerdy'nin amacı ise, kötü bir büyücü tarafından esir alınan babasını, bu büyünün etkisi altından kurtarmaktır. Çoban, büyü, kötülük. Bilemiyorum senaryoyu çaycı mı yazdı acaba. Aslında dahası da var. Gerdy, babasını kurtarmak ve yaşadığı adayı kötülükten kurtarmak için, bir turnuvaya katılarak, çoban ustası olmalıdır. Macerasında karşılaşacağı vahşi yaratıkları, çoban kabiliyetleriyle normal hallerine geri döndürmesi gereken Gerdy'nin, kendilerine has zekaları ve değişik davranışları olan bu hayvanlarla aynı aynı ilgilenmesi gerekiyor. Gerdy'nin de bunları göze alarak hareket etmesi şart oluyor. Aksiyonla RPG'nin bir karışımı olacak oyun, 200 adet NPC içerecek ve 27 bölümde, 12 interaktif karakterle haşır neşir olacaksınız. Çizgi filmleri andıran grafikleriyle de özel olan oyun, Eidos'un Tomb Raider'dan ne kadar sıkıldığının da bir kanıtı. **G**



Crash Bandicoot: Wraith of Cortex



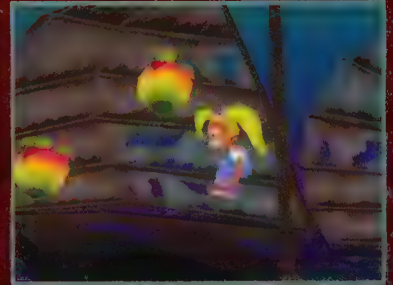
Ne güzel eskiden sadece Crash Bandicoot derdik, veya en son oyunun sonuna Warped ekini eklemiştik. Bir de şimdi bakın. Adeta Street Fighter oyunlarına benzedi güzelim platform. Her neyse, Ps 2 hazırlanan bu şahane kahramanın, inanılmaz yeni oyunu, tam anlamıyla detaylarına kavuşmamış olsa da, biraz ekran görüntüsü, biraz bilgi verecek kadar duyuldu. Naughty Dog firmasının kontrolünden çıkan Crash, yine eski kontrollerini koruyarak, önceki Crash oyuncularına kolaylık sağlayacak. Şu ana kadar açıklanan iki karakter, Coco ve Crash, seçebileceğiniz iki kahraman olacak ve tam 6 dünyada, 35 bölümde maceralarına devam edecekler. Konami'nin açıkladığına göre, oynanış süresi 40 saati bularak, Warped'daki sürenin iki katı gibi bir süre olacaktı. Grafiklerde de üstün bir gelişme görülecekken, oyunu beklemek için bol bol süremiz olduğunu da belirtiyim. **G**



TUNA SENTUNA
■Yapımcı: Traveler's Tales
■Yayıncı: Konami
■Platform
■Piyasaya çıkış tarihi: Kasım 2001



ÖN BAKIŞ



Hundred Swords

Konsollarda bir türlü alışamadığımız ama yapımcı firmaların inatla tasarladıkları strateji türü, yeni nesil konsollarla nihayet Pc'nin de önüne geçmeye başlıyor. Dreamcast'te yakın bir zamanda göreceğiz.



hem internetten, hem de tek kişi oynanabilecek, Japon Anime karakterleri içeren Hundred Swords, 4 adet lider sunuyor seçmeniz için. Bu liderler, ordunuzun nasıl savaşacağına rol oynuyor. Tek kişilik oyunda 30 bölüm göreceğiniz Hundred Swords, aynı anda 100 askeri kontrol etmenize olanak sağlıyor. Oyunun adının da nereden geldiğini anlayabiliyoruz böylece. Tek kişilik oyunda 7 adet bölge bulunuyor ve bu bölgelerden birinde oyuna başlayarak, diğer bölgelere yayılıyorsunuz. Asker ve bina üretimi için elde edeceğimiz kaynakları da, ya çevreden topluyorsunuz, ya da ele geçirdiğiniz bölgelerdeki var olan yapılardan çıkarıyorsunuz. Oyunun bir diğer özelliği ise, hızlı oynanışı. Aynı anda 30 asker üretirken, bir yandan diğer askerleri savuşturuyorsunuz, büyüler yapmaya çalışıyorsunuz ve bu görsel şöleni görmüş oluyorsunuz. Kontroller de iyi olursa, Hundred Swords'un iyi bir strateji olmasını hiç bir güç engelleyemeyecek! **G**



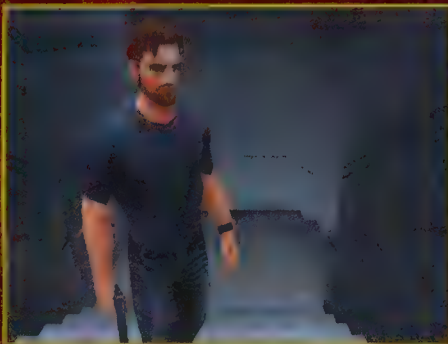
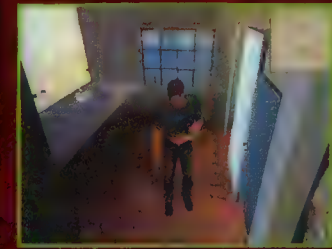
TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: Smilebit
- Yayıncı: Sega
- Strateji
- Piyasaya çıkış tarihi: 2001 yaz

DENEDİK



Headhunter



Gelecekte, ama çok uzak değil, 2019

yılında, dünya artık iyicene çığından çıkmış bir hale gelmiştir. California'da ise, hükümet totaliter bir rejim başlatmıştır ve bu hiç de iyi bir şey değildir halk açısından. Yavaş yavaş yok olan televizyon kanallarından ayrılan birçok insan, kelle avcılığına başlamıştır (olay bu noktada saçmalıyor). Yine bu tarihlerde, insanlar artık zenginliklerine göre sınıflandırılmaya başlanmıştır ve suçlulara hapis cezası yerine, para cezası verilmektedir. Bu para cezasını da Suç'a Hayır! şeklinde bir örgüt almaktadır. Bu örgütün lideri öldürülür ve bu olayın üstündeki sır perdesini aralamak da size düşer. Sıkı bir motorsikletçi olan kahramanımız, Shennue tarzı, şehirde motorsikletle gezerken, istediği yerde durarak, Resident Evil tarzı bir görüntüye geçebiliyor. Bu şekilde, size verilen görevleri veya suçluları durdurma işlemini gerçekleştirebiliyorsunuz. Bir dolu silah ve dövüş tekniğiyle donatılmış karakteriniz, aynı zamanda grafiksel olarak da çok sağlam gözüküyor. Bu heyecan fırtınası, Dreamcast'lerimizi sarsacak! **G**



TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: Amuze
- Yayıncı: Sega
- Action
- Piyasaya çıkış tarihi: 2001 sonu

DENEDİK





AIR HENDRIX

- Yapımcı: Bullfrog/Id Software
- Yayıncı: EA Games
- First-person shooter
- 4 oyuncu
- Piyasada

| GRAFIK | SES | KONTROL | EĞLENCE |
|--------|-----|---------|---------|
| 4.0 | 4.5 | 4.0 | 4.5 |

QUAKE III

REVOLUTION

G enellikle bir oyunun üzerindeki örtü piyasaya çıkmazdan önce kaldırılmamışsa, ortalığı kavuracağını tahmin edebilirsiniz...bu yüzden EA Games'in Quake III Revolution'ı hiç yüceltmemiş olması gerçekten çok ilginç. Klasik PC shooter'ının bu kaliteli versiyonu PlayStation 2'nin ağır toplarından biri olarak TimeSplitters'in karşısında dimdik durabiliyor.

Gladyatörlerin Geleceği

Quake III Revolution'ın hikayesi-özgeçmiş için savaşan bir gladyatör/köle olarak oynuyorsunuz- PC orijini. İlinin yıldızını parlatan klasik first person shooter katliamıyla kesinlikle bir ilgisi yok. Çılgın karşılaşmalar o kadar hızlı, bağmıllık yapıcı ve heyecanlı geçiyor ki derin stratejilerle birlikte hızlı reflekslere ve tetiğe basmaktan uyumlayacak parmaklara ihtiyac var. Quake III Revolution kesinlikle çocuklar için değil çünkü içerdği kan ve vahşet yüzünden Mature Rating'i hak ediyor.

Tek kişilik oyun bir turnuva gibi yapılandırılmış ve 36 bölüm boyunca botlara karşı savaşarak görevleri yerine getiriyorsunuz-frag yapma, bayrak kapma vs. Bölünmüş ekran vasıtasıyla 4 kişiye kadar oynanabilmesi ile Multiplayer tarafı biraz zayıf kalıyor. Team Deathmatch'den Capture the Flag'e oldukça geniş bir mode seçeneğiniz var ve frame rate gayet hızlı. Uzun süren yükleme zamanları ise aksiyonun keyfini gerçekten kaçırıyor.



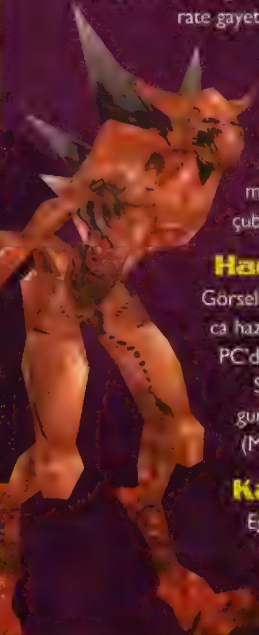
IPUCU: Tek kişilik oyunda eğer bir bölüm tuhaf bir biçimde boş görünüyorsa altına hissinize kulak verin çünkü AI siniste erkadan yaklaşmaya bayılır.



IPUCU: Hedef alma konusunda ne kadar çok konsantre olduğunuz önemli değil, asla durağan kalmayın-bu parçalara ayrılmanın en iyi yoludur.



IPUCU: En önemli taktiklerden biri de daire şeklinde hareket etmektir. Bu şekilde olan zarar minimuma indirilmiş olurunuz.



IPUCU: Temple of Pain haritasında railgun'un yanındaki sırtına noktalarını kullanarak ana bölgeyi eğer en mükemmel bir sniper noktası bulabilirsiniz.

Quake III Revolution'ın kontrolleri konsol oyuncuları için elden geçirilmesine rağmen affedilemeyecek iki günaha sahip: USB klavye/mouse desteği yok ve kontrolleri kendinize göre ayarlayamıyorsunuz. Ama oyun yeterince önceden ayarlanmış farklı kontrollere sahip. Dual-analog çubuk iyi iş beceriyor ve EA yeniler için yeniler için güzel hedef alma yardımı sunuyor.

Hadi Frag'leyelim...

Görsel olarak EA, Quake III Revolution'daki hızlı aksiyon ile iyi bir performans yakalamış. Usta- ca hazırlanmış ortamlar ve oyuncu modelleri gözünüzü kamaştırmayacak-özellikle kaliteli bir PC'deki versiyonun parlıtısını gördüyseniz-fakat aynı zamanda gözü rahatsız da etmiyorlar. Seslere gelince; Quake III Revolution'ın gümbürtülü silah efektleri, özellikle yeni chain-gun'un sağır edici sesi çarpışmanın gerçekten şiddetlendiriyor. Vahşi techno ve anonslar (Mortal Kombat'ın yorumcusunun utanmaz bir klonu) gladyatör atmosferini canlı tutuyor.

Kan Sporu

Eğer Quake III'le işinizi bir başka platformda gördüyseniz pek yenilik getirmeyen Quake III Revolution'ı pas geçebilirsiniz. Fakat PlayStation'da nabızınızın sınırlarını zorlayacak bir frag festivali arıyorsanız Quake III Revolution'ın sunduğu arbede katılmaya değer.



IPUCU: Railgun en mükemmel sniper silahtır. Korunaklı bir tünel bulun, zomem yapın ve atış edin.



| GRAFIK | 4.0 | SES | 4.5 | KONTROL | 4.0 | EĞLENCE | 4.5 |
|--|-----|---|-----|---|-----|--|-----|
| Tek kelime: hızlı. Dört kişilik aksiyon bile ekrandan dışarı ark yapıyor fakat iyi hazırlanmış bölümler ve oyuncu modelleri çenenizi düşürecek kadar mükemmel değil. | | Quake III Revolution'ın müthiş silah efektleri etkili bir ses gövü yapıyor-bu tarzdaki oyunlara yenilik getirmiş. Enerjik müzik ve anonslar mükemmel bir ortam oluşmasını sağlıyor. | | Grrr... mouse/klavye desteği yok, kontroller kendinize göre ayarlanamıyor ve neyse ki problemsizler. Dual-analog kontrolör aksiyonu akıcı ve hassas bir biçimde ele alıyor. | | PC klasiğinden mükemmel bir çevrimi Quake III Revolution nefes kesici bir first-person kışıması sunuyor ve yeterli multiplayer heyecanı ile TimeSplitters'in karşısında dim dik durabiliyor. | |



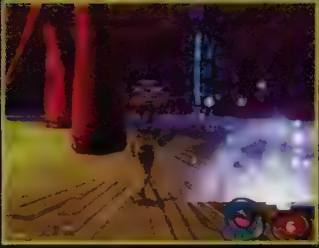
STAR DINGO

- Yapımcı: Bioware
- Yayıncı: Interplay
- Action/adventure
- Tek oyuncu
- Piyasada

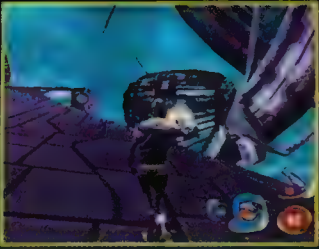
| GRAFIK | SES | KONTROL | EĞLENCE |
|--------|-----|---------|---------|
| 4.5 | 4.5 | 4.0 | 4.5 |



İPUCU: Bahçedeki yaratıkları alt etmek için güçlü bir silaha ihtiyacınız olacak. Bunun için tuvalete gidin ve el kuruma cihazıyla yerdaki boruları birleştirin. Tadaaa!



İPUCU: Kurt ile oynarken basınız çok ağırtacak olan bu güdümlü ateşli yaratıkları öldürmenin en etkili yolu şu: bir engelin arkasına geçin ve sniper'ınızı açın. Yaratığın ateşleri engelle çarpacağı için, vurulmadan onu temizleyebilirsiniz.



İPUCU: Dual Shock 2 kontrolör yanındaki iki analog çubuğu da kullanmak için ayarlayın: soldakiyle koşma ve diğer hareketleri, sağdakiyle de bekleyi gerçekleştirebilirsiniz.

MDK2'nin Dreamcast'teki en büyük handikaplarından birisi yorucu ve zaman zaman da sinir bozucu olan kontroller ile aşırı zor bölümlerdi. PlayStation 2 versiyonunda ise seçebileceğiniz dört ayrı zorluk seviyesi yepyeni kontrol seçenekleri mevcut. Bunun dışındaki her şey ise aynı ve bu iyi bir şey.

HER ŞEYİ SİYAHİ BOYA

MDK2'nin akıcılığı baş döndürmüyor ve modellemeler de süper ayrıntılı sayılmazlar belki ama görsellik üstün bir hayal gücünün ürünü olduğunu belli ediyor. MDK2, kıpır kıpır karakterlerle, iğrenç görüntüslü (aynı zamanda komik) canavarlarla, organik bölüm tasarımlarıyla ve millerce ötenizi bile en ince ayrıntısına kadar görebildiğiniz uçsuz bucaksız mekanlarla ağzına kadar dolu. Tüm bunlara eşlik eden neşeli müzikler ise işin tuzu biberi niteliğinde.

MDK 2'nin en güçlü yanı onun değişik oynanış tarzlarını bir arada sunması. Oyun esnasında, her biri farklı bir oynanış hissi veren üç karakteri de canlandırabilirsiniz. Oyunun ana kahramanı ve maceranın esas oğlu Kurt ile oynarken hızlı bir platform oyununda ilerliyorsunuz hissine kapılacaksınız; altı adet patisinde silah ve ağızda Küba purosunu taşıyan asi köpek Max'in bölümleri de son derece hızlı ve heyecanlı; çlgün bir profesör olan Doc ile oynarken ise yapmanız gereken biraz daha kafa yormak ve sıkça karşılaşacağınız bulmacaları bir bir çözmek, bunu yaparken de garip nesneleri bulup garip şekillerde birleştirmek.

Çlgün kontrollere alışmak biraz zaman alabiliyor fakat her şey tam olarak kafanıza oturmaya başladığınızda kendinizi Kurt ile havada parendeler atarken (ve diğer oyunların da neden bu tip kontrolleri seçmediklerini merak ederken) buluyorsunuz.

Doc, oyun zincirindeki en zayıf halka belki de. Inventory sistemi son derece karmaşık ve yaşlı adam platformları arasında zıplarken sinir bozabiliyor.

BİR KİLO ŞARJÖRİ

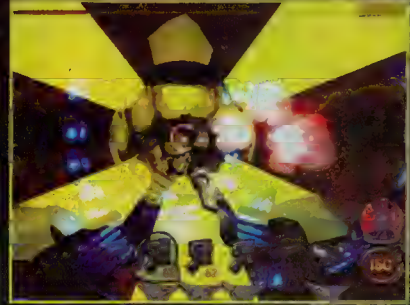
Hayır, MDK 2 şaşkınlıktan dilinizi yutturacak kadar başarılı değil belki. Eğer Dreamcast'te oynadıysanız bir daha bu versiyonu almanıza gerek yok. Eğer bu tip bir oyuna şimdiki kadar hiç şans vermediyse güzel kontrolleri ve eğlenceli tarzıyla MDK 2 bu şansı fazlasıyla hak ediyor. **G**

MDK2

ARMAGEDDON



İPUCU: Max ile oynarken mermileri dikkatle kullanmazsanız hiç gerek yok. Bırakın pek çok Uzi bulmanız mümkün. Üstelik çoğu kendini yeniliyor.



İPUCU: Max vs. the Giant Sphere bölümünde önce yaralanmamak için cam renkli camları vurun. Ardından Jetpack'inizi doldurduğunuz ismin yukarıdaki boşlukta küreye ateş etmeye başlayabilirsiniz. Aman uykulara dikkat!



İPUCU: Canlı performans çıkmadan önce bu combo'ları kendi başınıza deneyin. Böylece daha fazla puan ve cinslere alacaksınız.

Dans pistleri hiç bu kadar kasvetli olmamıştı. Günümüzden 200 yıl sonrasında dünyaya hakim olan diktatör tüm dans türlerini yasaklamıştır. Üç çlgün kızdan oluşan Unison isimli dans grubu, tüm dünyaya bel kırımının ruh sağlığına iyi geldiğini, ayağını ritme göre yere vurmanın hiç bir kötülük içermediğini ispatlamak üzere yola çıkarlar.

Unison'un öteki dans oyunları gibi olmasını beklemeyin. İki tane analog çubuğu doğru yönlerle iterek, karakterinizi dans ettirmelisiniz. Bu dans ritimden çok ezberle dayalı olduğundan Unison kısa sürede eğlenceli olmaktan uzaklaşıp sinir bozmaya başlıyor.

Şirin görsellik yüzünüze ufak bir gülümseme bırakacak. '70'lerin, '80'lerin ve '90'ların müzik tarzının başarıyla yansıtılması, az önceki gülümsemeyi daha da derinleştirecek. Fakat böyle bir oyunun kilit noktası olan kontrollerin bu oyunun en zayıf noktası olması yüzünüzdeki gülümsemeyi bir anda yok edecek. Dans

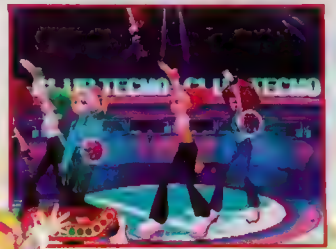
oyunları sadece ekrandaki karakterin dans ettiği oyunlar değildir, sizi de dans ettirmelidir. Unison ise dans ettirmeyi bırakın, ağlatacak kadar kötü bir yapım. **G**



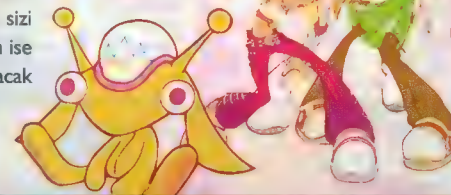
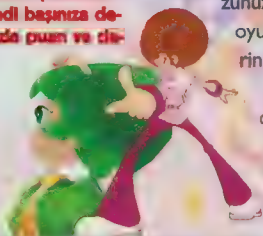
FOUR-EYED DRAGON

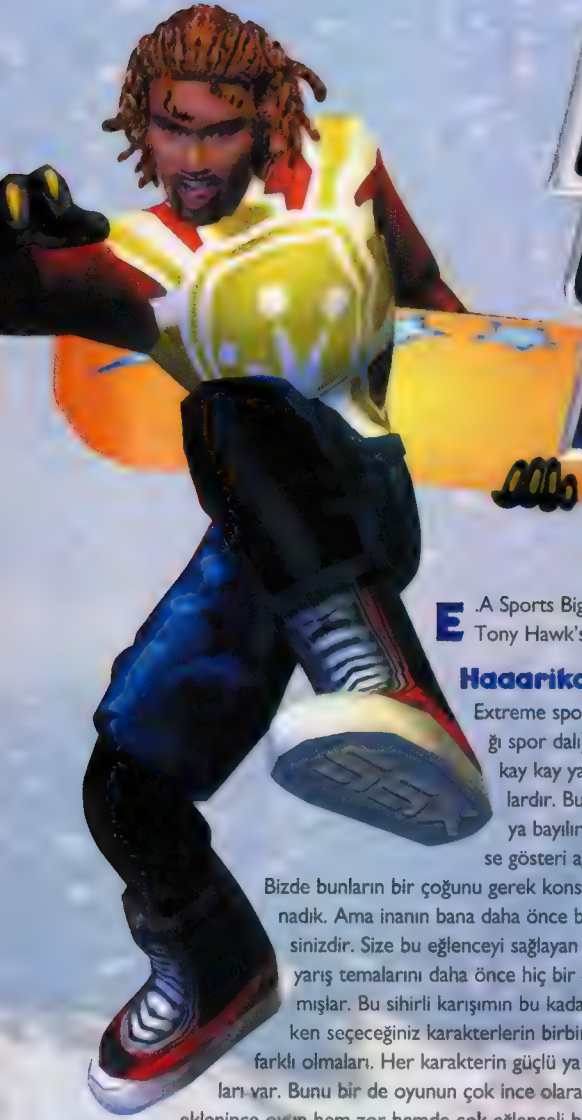
- Yapımcı ve yayıncı: Tecmo
- Dancing
- 3 oyuncu
- Piyasada

| GRAFIK | SES | KONTROL | EĞLENCE |
|--------|-----|---------|---------|
| 3.0 | 4.0 | 1.5 | 2.0 |



Unison'da en azından güzel olmayı başarmış birkaç müzik var. Kulakımıza biraz tanıdık gelecekler, eğlenciler ama hiçbir bu oyunu aldığınızda değmeyecek.





BIG FISH

E.A Sports Big'in yeni snowboard oyunu, değişik oyunları sevenler ve hız tutkunları için bulunmaz bir fırsat. Tony Hawk's Pro Skater'i sevdiyseniz buna bayılacaksınız demektir.

Haaarika Bir Karışım!!

Extreme sports (tehlikelinin ve adrenalinin doruğa ulaştığı spor dalı) tarzı sevenleriniz eminim ki; rooller blade, kay kay ya da snowboard'u oldukça eğlenceli buluyorlardır. Bunları izlemeyi seven kesimdenseniz oynamaya bayılırsınız herhalde. Daha önce gerek yarış gerekse gösteri ağırlıklı olarak bir çok oyun çıktı piyasaya.

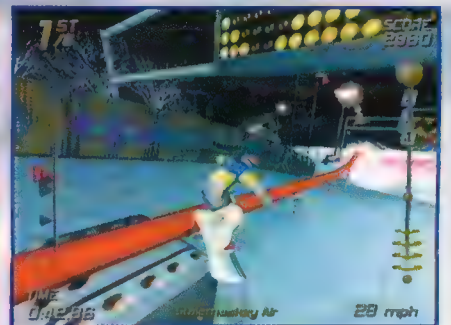
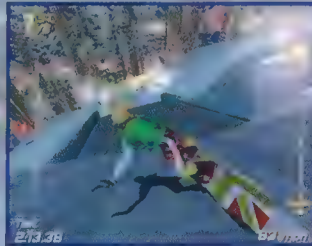
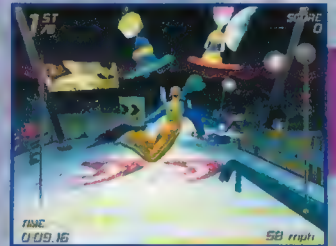
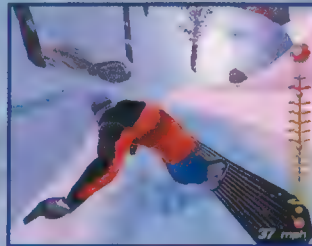
Bizde bunların bir çoğunu gerek konsollarımızda gerekse PC'lerimizde bol bol oynadık. Ama inanın bana daha önce bu tarz hiç bir oyunda bu kadar eğlenmemişsinizdir. Size bu eğlenceyi sağlayan E.A.Sport's Canada (Big), hem show hem de yarış temalarını daha önce hiç bir oyunda rastlayamayacağınız kadar iyi karıştırmışlar. Bu sihirli karışımın bu kadar başarılı olmasının baş sebebi oyuna başlarken seçeceğiniz karakterlerin birbirinden oldukça

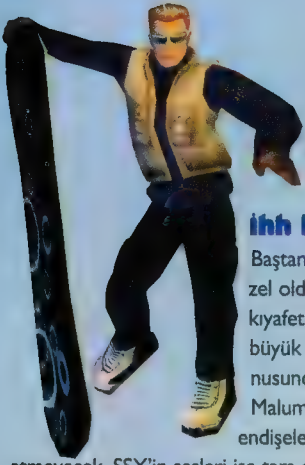
farklı olmaları. Her karakterin güçlü ya da zayıf olan yanları var. Bunu bir de oyunun çok ince olarak yaratılmış yapısı eklenince oyun hem zor hemde çok eğlenceli bir hale geliyor.

Eğer yarış birinci bitirmek isterseniz çılgin numaralar yapmaktan kaçınmanız gerekiyor. Ama yeterli puan almanız için oldukça güzel hareketler yapmanız lazım. Anlayacağınız ikisini bir arada yürütmeyi öğrenmelisiniz.

Party in The House Yoo! C'mon!!

Karakter seçim ekranında hemen bir şey dikkatinizi çekecektir; gizli karakterler!! (Yahu hakikaten müthiş bir oyun bu!) Bu karakterleri açmak için belli puanlara ulaşmalı ve bütün parkurlarda birinci gelmelisiniz. Puanları toplamak için karakter menüsündeki Trick book'larınızdan yararlanmayı unutmayın. Bu kitaplarda yapabileceğiniz hareketler renksiz resimlerle gösterilir. Siz hareketleri yaptıkça resimler renklerin ve kitaba yapmanızı bekleyen yeni hareketler eklenir. Bunları her başarışınızda farklı kostüm ya da board'la da ödüllendirilirsiniz. Modlarsa oyunu elden bırakılmaz yapan bir diğer faktör. Eğer piste alışmak ya da biraz ısınmak istiyorsanız, herhangi bir zaman ya da kural kısıtlaması olmayan Warm up moduna girin. Burada yeterince ısındıysanız ve kendinizi "dünyanın en deli snowboarder'ı" ilan ettiyseniz sıra Single event'e gelmiş demektir. Buradaki rakiplerinizi de yendiyseniz (ki burada iki kişi de yarışa bilirsiniz) World Circuit'e hazırsınız demektir. Ne oldu biraz kasti! Değil mi? Daha önce de bahsettiğim gibi bu modda rakiplerinizi sadece geçmeniz yetmez onları hareketlerinizin güzelliğiyle de ezmelisiniz. Şimdi gelelim bütün bu bahsettiklerimi nasıl yapacağınıza. Karakter seçimi çok önemli, bu yüzden ilk başta Elise gibi iyi dengelenmiş bir karakter seçmenizi öneririm. Kıyafetinizi de güzelce giydikten sonra board'unuzu seçmelisiniz. Bu seçimi yaparken yavaş olanlardan tercih edin. (





İhh Kar Gözüme Kaçtı!

Baştan sona eğlence ve heyecan dolu bu oyunun grafiklerine gelecek olursak oldukça güzel olduklarını söyleyebiliriz. Karakter kaplamaları oldukça sağlam ve detaylı. Board lar ve kıyafetler cıvı cıvı renkleri ve harika dizaynları ile tam gözlerimize layık. Mekanlar detaylı, büyük ve hiçbir sonradan oluşma da yok. Beni rahatsız eden bir tek şey var grafikler konusunda o da, oyun esnasında kar tozlarının kalması sonucu meydana gelen yavaşlamalar. Malumunuz oyun devamlı karda geçtiği için de bu can sıkıcı olay sık sık gerçekleşiyor. Ama endişelenmeyin oyunun çığırın atmosferine o kadar çabuk gireceksiniz ki bu sizi hiç rahatsız etmeyecek. SSX'in sesleri ise tam dört dörtlük. Eğlenceli sound trackleri, gerçekçi ve etkili ses efektleri yanında bir de çığırın spikeriniz var. Siz düştüğünüz ya da güzel hareketler yaptığınız zaman hemen duruma bir yorum getiren spikerinizin sesi de konuştukları kadar komik ve eğlenceli. Bunun yanında karakterlerinizin pist içindeki itiş kakış esnasında söyledikleri şeyler size daha komik gelebilir. Hangisine gülerseniz gülün sesler hakkında tek bir yorumunuz olacaktır; müthiş! Sesleri ya da grafikleri ne kadar güzel olursa olsun bir oyunun kontrolleri eğer kötü ise o oyunu oynamak içinden bile gelmez. Allah'tan E.A.'deki abilerimiz bu durumun farkına varmışlar da kontrolleri de oyunun gerikalan herşeyi gibi harika yapmışlar. Board'lar üzerinde yapacağınız her tür harekete tam olarak yanıt veren joypad'iniz, sadece hız yapıp yarış kazanmaya çalıştığınızda da sizi yalnız bırakmıyor. Titreşim konusunda ise bir şey söylememe gerek yok. Artık herkes Dual Shock 2'nin marifetlerini yeterince öğrendi sanırım. Menüler ise güzel müzikli geçişlere ve renkli dizaynlara sahip; yani süper!

Şimdi Snow Board Zamanıdır

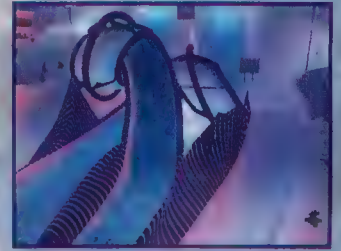
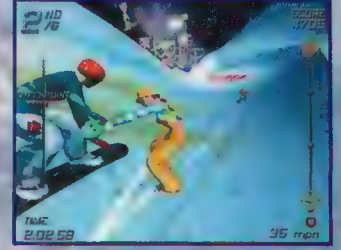
Playstation 2'nin Amerika'daki çıkışı ile birlikte piyasaya çıkan bu oyun, aynı tarihte çıkan diğer yapımlardan kat kat eğlenceli. Üstelik son zamanda çıkmış bir çok oyundan çok daha güzel. Kessiiiiinlikle kaçırmak istemeyeceğiniz bir yapım. Ee ozaman ne yapıyorsunuz? gidip alıyorsunuz.Bak hala duruyorlar!!!



MELİH GÜVEN

- Yayımcı-Electronic Arts
- Yayımcı-E.A.Canada
- Yarış/Action
- 2 oyuncu
- Piyasada

| GRAFIK | SES | KONTROL | EĞLENCE |
|--------|-----|---------|---------|
| 4.0 | 5.0 | 5.0 | 5.0 |



GRAFIK 4.0

Güzel kaplamalar, detaylı çevre grafikleri. Güneş ve diğer ışık efektleri. Evet bütün bunlar çok güzel ama şu yavaşlamayı hiç yakıştıramadım doğrusu!

SES 5.0

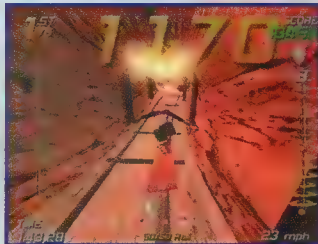
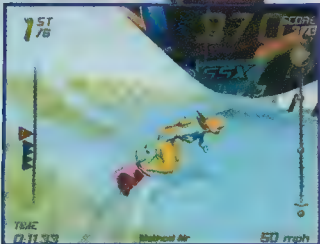
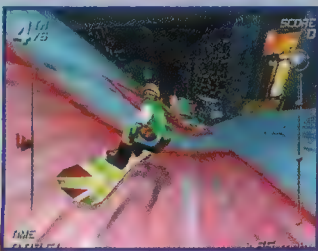
Spikerinizin komik anlatımı ya da düştüğünüz zaman ki komik efektler çok gir-gir. Çevre sesleri ve diğer efektler de buna eklenince kulaklar için yararlı bir oyun haline geliyor SSX! Unutmadan sound track'lere bir göz atın bir çok hit parçaya rastlayacaksınız.

KONTROL 5.0

Kapın joypadlerinizi snowboard yapmaya gidiyoruz. Daha önce hiç yapmasanızda korkmanıza gerek yok. Çünkü bu kadar rahat kontrollerle herkes snowboard yapabilir.

EĞLENCE 5.0

Şüphesiz senenin en iyi yapımlarından biri. Üstelik sadece PS2 değil, bütün platformlar için. Sakın kaçırmayın pişman olursunuz!!



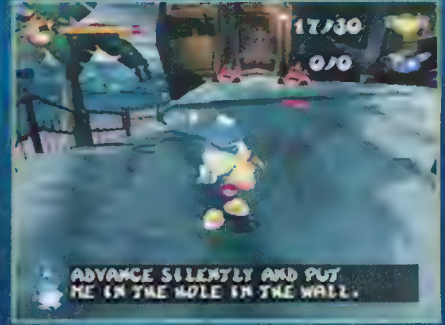


MELİH GUVEN

- Yapımcı ve yayıncı: Ubi Soft
- Adventure
- Tek oyuncu
- Piyasada

| GRAFIK | SES | KONTROL | EĞLENCE |
|--------|-----|---------|---------|
| 4.0 | 5.0 | 4.5 | 5.0 |

RAYMAN 2 REVOLUTION



Platform hayranlarının yakından tanıdığı eski dost yaklaşık 1,5 sene önce aramıza geri dönmüştü. Eğer Playstation 2 sahibi iseniz ve Dreamcast ya da PC'de Rayman 2'yi oynamadıysanız mutlaka almanız gereken eğlence yüklü bir yapım. Ama eğer oynadıysanız haberler kötü; bu yeni versiyonda pek bir gelişme yok.

YENİ CANAVARIN MARİFETLERİ

Eminim ki konsol severler daha önceleri Playstation 1'de tanıştıkları bu şirin kahramanı uzun bir süre unutmuşlardır. Daha sonra bir çok platforma (PC, N64, Playstation 1, Dreamcast) çıkan 2. Bölüm de en az ilki kadar hatta çok daha fazla başarı elde etti. Bazı otomantelerce yılın en iyi platformu seçilirken bazıları da Dreamcast'in en iyi oyunu bile seçildi. Tabi ki boylesine başarılı bir oyunun Playstation 2 versiyonunun hazırlanması kadar doğal bir başka şey yoktu ve biraz gecikmeli de olsa oyun piyasaya sürüldü. Ben de hiç durumuyum daha önce Dreamcast ve N64'de bitirmiş olmama rağmen Rayman 2 Revolution'u hemen kapım. Eğer Playstation 2'niz varsa bilirsiniz; tanıdığınız eski bir oyunu, bir de yeni canavarınızın grafikleri ile oynamak gerçekten bambaşka bir duygu oluyor. Oluyorda her zaman aynı şey olmuyor maalesef! Daha önce de belirttiğim gibi eğer bunu planlayanlardansanız benim gibi Rayman'ın grafiklerine uğrarsınız. Grafiksel olarak oyun ışık ve gölge efektlerinde gelişime gösterirken (Dreamcast'e oranla) texture kalitesi ve benim en önem verdiğim şeylerden biri olan Frames rate'den kaybetmiş. Tamam gerçi arka planlardaki üç boyutlu objelerin sayısı da artmış ama dedim ya bu benim için çok önemli diye.



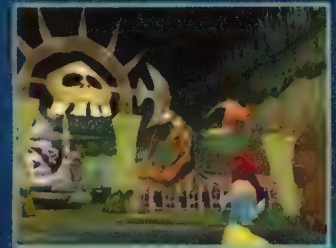
GLOBOX

Grafiklerin değişmesi ya da beklendiği kadar iyi bir konara bırakıp oynama konusunda jüri söyleyebiliriz. Eğlenceli Oyun birinci bölümden sonra uzaklara giden Rayman'ın yokluğunu fırsat bilen korsanların Rayman'ın ve onun arkadaşlarının ümitsiz dolu dünyasına saldırmasına başlıyor. Her yer yakıp yolarken bir yandan da Globox ve diğer arkadaşlarımız dev korsan gemilerinde hapsedilmektedirler. Tam bu esnada siz (yani Rayman) Globox'la aynı hücreye düşüyorsunuz ve arkadaşınızın size verdiği gülmüş LUM sayesinde eski güçlerinizden biri olan

atesli yumruğunuza sahip oluyorsunuz. Ondan sonra vay korsanların haline!! Hikaye gemiden düşmenizle başlayıp sizi içinde kabuslar şehri ve daha bir çok fantastik mekanın bulunduğu bir dünyaya taşıyor. Karşınıza çıkan karakterler ise oldukça komik ve ilginç tipler. Özellikle Globox kaybolduğunda çocukların ağlamasına gülmekten kırılacaksınız (Hı! Ne?? ben sapık falan değilim! ses efektleri ve tipler çok komik de ondan diyorum) Anlayacağınız oyunun atmosferi büyüleyici ve sizi kolayca içine alabilecek nitelikte.

LUM'LAR ÇOK ÖNEMLİ(Hİİ!)

R.2.R'da ilerledikçe ufak tefek R.P.G temalarına rastlamak da mümkün. Atesli yumruğunuz zaman içinde gelişecek (tabi gerekli item'ları toplayabilerseniz) ve karakteriniz daha güçlü bir hale gelecek. Bu sayede oyunda ilerledikçe daha da eğleneceksiniz. Birçok platform gibi oyunda enerjinizi yenileyen kapıları açmanıza yarayan ve bir çok şeyler de size yardımcı olan item'lar var. Bunlar Rayman'de ilginç canlılar olarak karşınıza çıkıyor. Korsanların kafeslerinde ya da yoldan toplayacağınız sarı LUM'lar size bonus level'lara giriş hakkı vereceği gibi oyun hakkında ipucu almanızı da sağlayacaktır. Fakat bunlar için bölümdeki bütün sarı LUM'ları toplamamız gerek ben-den söylemeli! Oyunda sarı LUM'lar dışında 6 değişik tür daha var. Yeşil lum: check point özelliğindedir. Kaldığı yere yenden başlamanızı sağlar. Kırmızı LUM: enerjinizi yeniler. Mavi LUM: su altında yüzerken (söylemeyi unut-tun sanırım bu oyunda yüzmekten uçmaya o kadar çok şey yapacaksınız ki!) bitmekte olan havanızı yeniler. Bronz, Gümüş ve Altın LUM'ları: size çeşitli özellikler kazandıran sihirli canlılardır. Bunları normal LUM'lar gibi çevreden bulamazsınız. Ya LY the Fairy (arkadaşınız olan bir peridir kendisi) den ya da bazı büyük patronlardan elde edersiniz. Lum larınızı toplayıp yolunuza devam ederken sizi rahatsız etmek isteyen kötü korsanları halletmek zevkli olacaktır. Üstelik oyunda bir de kilitleme tuşu var. Yani düşmanınız ne tarafa giderse gitsin sizin yönünüz hep ona dönük olacaktır. Al sana! kötü korsan al sana!



GRAFIK 4.0

Dreamcast versiyonundan sonra daha yavaş görünen grafikler biraz üzücü. Ama geliştirilmiş ışık - gölge efektleri ve şirin karakter dizaynı neşenizi eski haline getirmeye yetecektir.

SES 5.0

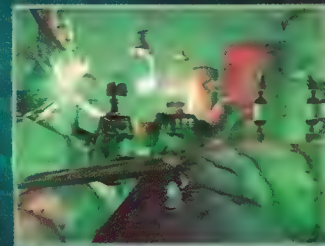
Kaliteli müzikler, süper çevre efektleri, eğlenceli ve güzel karakter seslendirmeleri... Muthiş kesinlikle muthiş!

KONTROL 4.5

Oyun içinde yüzmekten atlamaya kadar yaptığınız herşey o kadar basit ki nerdeyse çocuk oyuncu. Bir de menüler boylesine az özenilmiş olmasaydı!

EĞLENCE 5.0

Süper şirin kahramanımız Rayman'ın dünyasına bir kere girerseniz bir daha çıkamazsınız. Hem de uzun bir süre! Ama inanin bari oyunu oynamaya başladığınızda şu sözleri söyleyeceksiniz " çıkmak isteyen kim!!!"





KOEI Daynasy Warriors 2'in ardından yapıtı PS2 oyunu ne herkesi şaşırttı. Bu hem firmanın klasikleşmiş godic-japon tarzından çok uzak bir oyun hem de bir Nintendo 64 çevirimi. Ama yapım hakkında asıl şaşırtıcı olan şey oldukça eğlenceli ve güzel olması.

Metal Gear

Eminim ki bütün Playstation 2 sahipleri Metal Gear Solid 2 Sons of the Liberty'yi aynen benim gibi sabırsızlıkla bekliyordur. Ve bir başka emin olduğum hususa elinde Zone of the Enders olan herkes oyunla beraber gelen

Metal Gear2 trial'ı defalarca bitirmişsin.aynen benim gibi Trialdan sıkılanlar-dansanız işte fırsat. Bu oyun tam size göre. Winback bir çok yönüyle M.G.S leri andırıyor. Gerçi bir parçada Sypoon Filter temaları var oyunun bünyesinde. Anlayacağınız biraz özenti bir oyun niteliğinde bir yapım ama yine de oynayınca giderek beyenmeye başlıyorsunuz Winback'li.

Dünyayı Kurtarma Sırası Bu Gün Kimdeydi??

Aksiyon ve macera oyunlarının değişmez teması olan "dünyanın teröristler tarafından yok edilmesi tehdidi" bu oyunda da gelmiş baş köşeye yerleşmiş. Oyunun konusu, teröristlerin bir uydurdu kontrol merkezini ele geçirerek dünyayı yok edecek güçteki bu uydurdu Amerikan hükümetini tehdidi ile başlıyor. Her neyse dönelim oyunumuza: siz özel timde görevli süper yeteneklere sahip bir elemansınız. Oldukça kalabalık bir takım halinde olay yerine giderken helikopteriniz düşüyor ve siz kendinizi yalnız olarak teröristlerin kucagında buluyorsunuz. Buraya kadar oldukça tanıdık ve sıradan görünen oyun hareket kazandıkça ilginizi çekmeye başlıyor. İlk başta uç çeşit silah ve çok kısıtlı cephaneyle oyuna başlıyorsunuz. (Shot Gun, makineli, Desert Eagle). Her duruma karşı sonsuz cephaneli bir tabancanız da mevcut. Düşmanlarınız ise ne çok zekiler ne de çok aptal. Buraya kadar eğlenceli ya da farklı bir şey göremedik diyorsanız bir de mucizevi kontrol mekanizmasını deneyin derim. Tek bir tuşla saklandığınız bir duvar arkasından çıkarak rakibizi vurmak (ki kafadan tek vuruş yeterli) oldukça eğlenceli. Üstelik nişan almak, yuvarlanmak, koşmak, saklanmak daha önce hiç bir oyunda olmadığı kadar kolay. Bunun dışında kapıları açmak, lazer sistemlerini-bombaları imha etmek ya da elektrikli tuzaklardan kurtulmak zorunda kalacağınızı da hemen belirtiyim. Ya da kısaca klasik M.G. öyeleri bu oyun için geçerli demek de yeterli olur sanırım. Kontrollere artık karakter animasyonları da gerçekten övgüyü hak ediyor. Ateş ederken ki ya da düşmanınızı altederkenki hareketler oldukça gerçekçi ve yumuşak. Bir tek şey dışında; karakterinizin robota benzer

Güzel Kaplamalar!

Oyun grafiksel açıdan oldukça sağlam. Kaplamalar detaylı ve parlak. Frame-rate gayet iyi. Ve modeller ise çok gerçekçi. Biraz aliasing sorunları yaşasa da, bu sorun o kadar rahatsız edici boyutlarda değil. Kısacası Winback gözlerinizi tatmin edecektir. Aman ha!! sakın grafikleri M.G.S 2 ile karşılaştırmayın, hayal kırıklığına uğratmaz (Benziyor dediysek o kadar da değil). Sesler hem iyi hem de kötü. Silahların ya da patlamaların çıkardığı sesler güzel olmasına karşın İĞRENÇLİK derecesindeki acemi seslendirmeler tam bir geyik muhabbeti niteliğinde. Resmen Japon'ların Amerikan argosunu taklit edişlerindeki başarısızlıklarının bir kanıtı bu oyun. Yahu kardeşim bırakın argoyu filan da doğru düzgün çevirin adamlar ne diyorlarsa!! Muzikler ise oldukça il-

ginç. Aksiyona ve de sizin sağlık durumunuza göre zaman zaman tempo artıran ritimler hoşunuza gidecek. Oyunun en ilginç yanı ne grafikleri ne de sesleri bana sorarsanız. Menüünde yer alan takım elemanlarının gösterildiği kısım. Oyun boyunca karşılaştığınız takım arkadaşlarınızın başına gelenlere göre ölü ya da sağ olduğunu ve özelliklerini gösteren bölüm hem çok özenilmiş hem de çok lüzumsuz. Çünkü ilk bakışta elemanlar arasında geçişler yapabileceğiniz fikri dışında hiç bir işe yaramıyor ve siz hiç bir değişiklik yapamadığınız gerçeğini anlayınca hevesiniz kursağınızda kalıyor. Anlayacağınız sinir bozucu bir durum. Ama oyunda sinirinizi düzeltecek bir faktör varki o da deathmatch'ler. Winback'de belkide en faydalı değişikliklerden biri olan çok oyunculu bu mod sayesinde sadece teröristleri değil arkadaşlarınızda mihliyalıyorsunuz. Bu oldukça zevkli bir uğraş öyle değil mi? Üstelik grafiklerinizde herhangi bir bozulma olmaması oldukça büyük bir artı oyun adına.

"Almak Ya Da Almamak" İşte Bütün Mesele Bu!!

Benim anlattığım iyi ya da kötü yanıları teknik olarak incelemeyi düşünürseniz oyuna ilgili herşey çok daha tatmin edici olacaktır sizin için. Keşke bende sadece eğlence yönünden bakabilsem oyunlara! Ben sizin yerinizde olsam bu oyunu alırdım. Çünkü aksiliklerine ve orijinalliğinin tartışılabilirliğine rağmen bu oyun sizi eğlendirecektir emin olun. Yani ne yapıyormuşuz? Bu oyunu alıp dünyayı kurtarıyormuşuz!!

GRAFİK 4.0

Düşük dozajdaki aliasing'in pek de rahatsız edemediği grafikler oldukça güzel cinsten.

SES 4.0

Seslendirmelerdeki inandırıcılığı olmayacak tonlamalar sizlere zorla "bu bir oyun sakın fazla kapılmayın" diyorlar sanki. Ama yine de bunun dışında kalan bütün sesler ve muzikler oldukça güzel.

KONTROL 4.5

Oyun içindeki bütün kontroller harikade kolay ve kullanışlı. Menü sistemlerinin zayıflığı olmasa rahatlıkla 5 verilebilirdi.

EĞLENCE 4.5

Grafikler ya da sesler çok ilginç olmamalar da muhtış kontroller yardımı ile yaptığınız herşey sizi oldukça eğlendirecektir. Snake dönene kadar bu tür de daha iyisini bulamazsınız.



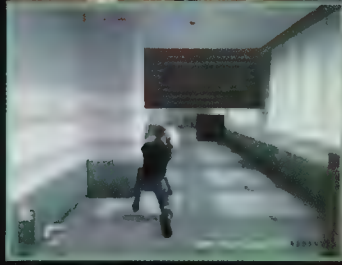
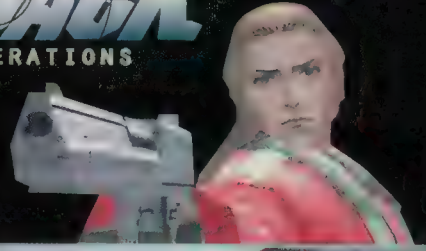
MELİH GÜVEN

- Yapımcı ve yayıncı: KOEI
- Action
- 4 oyuncu
- Piyasada

| GRAFİK | SES | KONTROL | EĞLENCE |
|--------|-----|---------|---------|
| 4.0 | 4.0 | 4.5 | 4.5 |

WINBACK

COVERT OPERATIONS





PLAYSTATION 2 PROinceleme

ZONE OF THE ENDERS



MELİHİ GÜVEN
■Yapımcı: K.C.E.J
■Yayıncı: Konami
■Aksiyon
■2 Oyuncu
■Piyasada

| GRAFİK | SES | KONTROL | EĞLENCE |
|--------|-----|---------|---------|
| 3.5 | 3.0 | 5.0 | 4.0 |

Bu günlerde Metal Gear Solid 2 için oldukça büyük hazırlıklar içinde olan Konami, kışla göz arasında bir oyun çıkarttı ortaya. Üstelik oyunun direktörü, hepimizin yakından tanıdığı Hideo Kojima'dan başkası değildi. Oyun hepimizin ilgisini, ilk olarak içindeki trial diske çekmeyi başardı. Ama aslında bir çoğumuzun hatası da bu aşamada oldu. Birçoğumuz (en başta da ben), yapımı, içindeki demo için satın aldık. (afet bizi Hideo usta!) Sonra ise, defalarca trial versiyonu bitirdikten sonra, bir de oyuna bakmaya karar vermemle kafamı duvarlara vurup "ne kadar aptalımışım" demem bir oldu. Eminim ki çoğunuz aynıını yapmışsınızdır. Yapmadınız mı? Hadi hadi! Saklamayın benden. Mesela sen! O kafandaki sargı ne öyleyse? Gel bakalım. İşte basbayağı duvar izi bunlar! Kaçın kurasyız, yutar mıyız biz!

Mech'ler... Pek De Severim

Valtara isimli çizgi filmi bilmeyeniniz yoktur sanırım. İşte o çizgi filmle başlayan büyük robot merakı, Transformers ve Robotech gibi yapımlarla daha da arttı. Daha sonraları İngilizce kaynaklar edine edine, o büyük robotlara aslında Mech denildiğini öğrenmiş bulunuyorum. Ama hemen belirtiyim; bu oyundaki Mech'lerin isimleri Mecha. Eğer Xenogears ya da benzeri oyunları oynadıysanız, siz de Mech'lerin ne kadar şiddetli ve görkemli aletler olduğunu bilirsiniz. Eminim ki, onlardan birkaçımız burala aynı merakı paylaşıyorduk.

İşte bu oyun da mech'ler ile ilgili oldukça orijinal bir yapı. Aslında oyun ilk olarak PSX için dizayn edilmeye başlanmıştı, fakat PS2'nin çıkışı ile birlikte, proje Kojima tarafından yeni konulara odaklandı. Daha doğrusu baştan yapıldı. NPC'lerden yola çıkılarak yapıma başlanan oyun, oldukça farklı bir yapıya bürünerek piyasaya çıkarıldı. Fakat yapımcılar bu yapıma pek güvenmemiş olacak ki, oyunu ilginç bir paket halinde piyasaya sürdü. Gerçi bu tarz demo-oyun kombinasyonları, genelde gelecek olan oyunun tanıtımı için olur, fakat MGS 2 yeterince tanındığı için böyle bir hamlenin gereği yok. bence ZOE'i satmak. Fakat oyunu oynadığınızda bunun ne kadar gereksiz olduğunu hemen anlayabilirsiniz.

Bizim Leo İyi Mech Kullanır!

Oyun konu olarak pek de sağlam görünmüyor açıkçası. Akyapısız ve boş bir hikaye tadı veriyor. Bu da pek hoş değil. ZOE'nin baş kahramanı Leo, Shinji Ikari/Akito Tenkawa okulunda Mecha pilotu olmak için okuyan bir öğrenci. Açıkçası Leo, bir kahraman havası taşıyor. Sanırım bu konuda seslendirmelerin de büyük bir etkisi var. Çünkü, son zamanlarda Japon'ların sıkça yapmaya başladığı gayik mülabbetli tadında çeviriler ve tuhaf tonlamalara sahip Amerika'lı seslendirme sanatçıları iş başında. Bununla birlikte oyunda, çarkıfelekteli hostes kızlarla aynı görevde gibi davranan Celvice ve oldukça yetenekli Viola isiminde iki baş karakter daha bulunuyor. Konuya geri dönecek olursak... Bir de rakip okulumuz var, Dormon Kasshu/Char Aznable/Nao Izumi isimli bu okul, oldukça düşmanca ve agresif tavırlar sergileyen öğrencilere sahip. Anlayacağınız devamlı surette it dalaşı (Dog Fight) yapmanız gerecek. "Bu da nerden çıktı uçak mı kullanıyoruz?" dersiniz, hemen hatırlatayım; savaşlarınız havada şehirlerin üzerinde gerçekleşecek. Bu savaşlar esnasında size çok güzel bir HUD eşlik edecek. Bu sistem sayesinde oldukça rahat savaşlar yapacaksınız. Konuyu anlatmayı niye mi bıraktım? Çünkü konu bu kadar da ondan. Daha ilk oynayışında beşbuçuk saatte bitirdiğim bir oyunun daha sonra bir topu beldeyemezsiniz, böyle değil mi? Sanırım hayal kırılganlığına uğradınız.

Dövüşler oldukça eğlenceli geçiyor oyunda. Ama eğer konu sizin için çok önemli ise bu oyunu tercih etmeyin derim. Yine de, eğer kısa vadede eğlenebileceğiniz bir şey arıyorsanız, bu oyun tam size göre. Hem de söyleyeyim oyunu oldukça beğenerek oynadım.

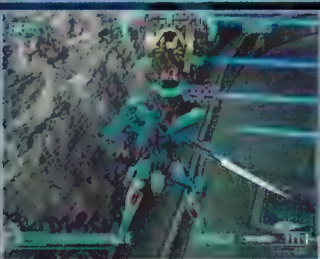
Grafikler Her Şeyi Etkiler



Zone of the Enders'in kısılgından üzülenlerin için ilaç etkisi yapacak bir çözüm var grafikler. Bir oyun için en önemli faktörlerden olan grafikler, imdadınıza yetişerek, kısıcak zamanda oyunun bizleri büyülemesini sağlıyor. Mech'larnın dizaynları mükemmel ve kaplamaları da kusursuz. Üstünde savaşığınız şehir o kadar detaylı olmasa da, ışıklandırmalar ve savaşığınız alanın oldukça geniş tutulmuş olması güzel. Grafikleri asıl güzel yapan şey ise müthiş patlama ve ışık efektleri. Yapacağınız özel saldırı veya savunma hareketlerinde ortaya çıkan efektler o kadar etkileyici ki, gözleriniz kamaşıyor. Grafiksel olarak oldukça etkileyici olan oyunun sesleri için aynı şeyleri söylemek pek mümkün değil maalesef. Seslendirmelerdeki yapaylık ağzınızın tadını kaçıırken, dövüşlerdeki sesler de sizi atmosfere sokmaktan oldukça uzak kalıyor. Müziklere diyecek bir şey yok. Aksiyona ve oyunun gidişine birebir uyan müzikler hepimizin hoşuna gidecektir.

Kısa da Olsa...

ZoE hem orijinal tarzı, hem de oldukça güzel düşünülmüş savaşları ile sizleri o kısa süre içinde bile etkileyebilir, daha da önemlisi eğlendirmeyi başaracaktır. Unutmadan; bu kadar güzel grafiklere sahip Mech'leri, bir daha hiçbir yerde bulamazsınız. Ona göre!



GRAFİK 4.5

Hideo Kojima'nın eli değdiği her şey parlalıyor. Hem de ışık! Oyunu bir kere görün, ne demek istediğini çok iyi anlayacaksınız.

SES 3.0

Her ne kadar güzel müziklere sahip olsa da seslendirmelerin gariplik (karakterlik) edenebilir seslerin notaları tutarı seslerimize işi çekiyor.

KONTROL 5.0

Gerçekten dürüstlikle söylemeliyim ki son zamanlarda oynadığım oyunlardan çok daha iyi kontrollere sahip bir oyun Zone of the Enders. Uzun yıllardır tanımadığım bir deneyim de denedim.

EĞLENCE 4.0

Bu oyun gerçekten çok kaliteli. Konusu biraz zayıf olsa da, oyundaki hikayeyi hemen farkedeceksiniz ve inanç tahmininizden çok daha fazla eğleniyorsunuz.

TOM CLANCY'S
RAINBOW SIX:
ROGUE SPEAR

Takım tabanlı, strateji ağırlıklı oyun furyası, Counterstrike öncesi ve sonrası olarak ikiye ayrılır. Cs'den önce, bu tip oyunların ne kadar iyi iş yaptığını belirleyen oyunlardan en önemlisi ise kuşkusuz ki Rainbow Six'tır. Bu oyun Pc'ler için piyasaya çıktığında, ben daha ne olduğunu anlayamadan, insanlar oyuna kendilerini kaptırmış, tek kişilik oyundan sıkılıp, internet üstünden, daha çok network üstünden oyunlara geçmişlerdi. Oyunun çok tutması nedeniyle de, Rainbow Six'i PlayStation'da da gördük. Keşke görmeseydik...

KAPIDAKİ DÜŞMAN...

Ranbiow Six'in ne kadar işe yaramaz olduğunu da farkeden yapımcılar, nedense, Pc'de bile çok fazla rağbet görmeyen Rogue Spear'ı PlayStation'a uyarlamaya karar verdiler. İlk oyunu, kontrolleri ve kötü oynanışıyla ün salmışken, maalesef Rogue Spear da aynı konuma düşüyor.

Kısaca oyunu anlatmak gerekirse, 4 kişilik bir takımdan oluşan, ufak bir polis gücünü canlandırıyor-sunuz. Anka arkaya aldığı görevler, oyunu bölümlere ayırmaya yarıyor ve bu bölümler, şehirlerin içinde, hırsızları, katilleri yakalama gibi operasyonların yerine, şehirden uzak kırsal alanlara çöreklenmiş teröristlerin inferno sızarak, onları çokertmek gibi işleri kapsıyor.

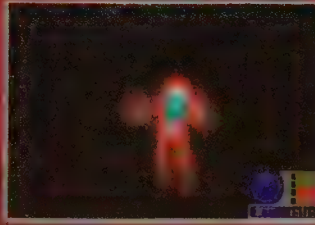


ğın ayısını Pc versiyonunda rahatça uygulayabilirsiniz fakat gelin görün ki, PlayStation versiyonunda sadece grubunuzun bir noktadan diğerine gitmesini ayarlayabiliyorsunuz ve bu noktalar da çeşitli odalar veya belirlenmiş yerler olmak zorunda. Durum da böyle olunca, karakterleriniz ancak düşmanların kucagina düşme işlevini başarıyla gerçekleştirebiliyorlar. Keski oyunun tırtıl ları, Peki ya...

NERDEYİM BEN?

4 kişilik grubunuz, elbette birbirine yapışık dördüzler gibi (o ne!) ilerlemiyor. Oyun içinde, istediğiniz karakterin kontrolüne, FPS **100'e düşüyor** ve **görsel efektler** de **çok kötü** oluyor. Bir kere **Man Down!** diye bir uyarı bile kazanmış oluyorsunuz ama önünüzde çıkan **en büyük engel** ise **Man Down!** oyunun **başlangıcı** kötü olması. Zaten bu durum kötü olunca, diğer eksik taraflar da hemen ortaya çıkıyor. Kontroller yuzünden hiç bir düşmanı istediğiniz gibi vuramadığınız için, sürekli "Man Down!" şeklinde uyarılar duymak zorunda kalıyorsunuz.

Daha fazla problem oyunda elbette mevcut ama benim ne halim ne de yerim kalmadı. PlayStation'da olmaması gereken bir oyun. Kesinlikle uymamış. Uzak durun diyorum.



SİLAHLANIN!

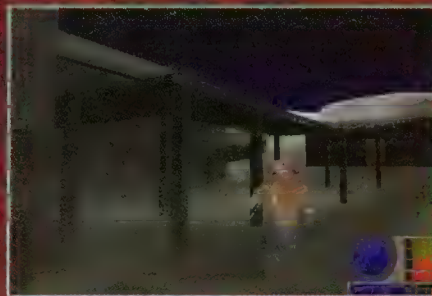
Her bölümden önce, takinınıza seçmeniz gereken 4 karakteri, özelliklerine göre, varolan bir gruptan seçmeniz gerekiyor. Mesela onunuzdaki bölüm, çok gizlilik gerektiren bir bölüm ise, bu durumda, gizlilik konusunda uzman karakterleri grubunuza eklemek, en mantıklısı olacaktır. Aynı şekilde, karakterleriniz, enerji, silah kullanma, gizlilik gibi birçok alda ayrıldığından, onunuzdaki bölüme göre karakterlerinizi belirlemeye özen göstermelisiniz.


Karakterlerinizi seçtikten sonra, onlara vermeniz gereken çeşitli silahlar da olacak. Biraz önce bahsettiğim karakter özelliklerini de, burada kullanabilirsiniz. Şöyle ki, bir karakteriniz ağır silahlar konusunda uzmanrsa, onu makinalı tüfek ve bombalarla donatırız, en doğru seçim olacaktır. Grubunuzdaki tüm adamları, bu şekilde ayarlayabilirsiniz.

Tüm ekipmanınızı ve karakterlerinizi topladık-







GRAFİK **3.0**





TUNA SENTUNA

- Yapımcı: Saffire
- Yayıncı: Red Storm Entertainment
- 2 oyuncu
- Action
- Piyasada

| GRAFIK | SES | KONTROL | EĞİLME |
|---|---|---|---|
|  |  |  |  |
| 3.0 | 4.0 | 2.0 | 2.5 |

GRAFIK 3.0

Kaplan'ın "kötü veya yok" mekanlar
özensiz veya olmasa daha iyi, modelle-
meler üstünde uğraşılma ve ya mo-
del olmasa daha iyi.

SES 4.0

Böyle bir oyunda, böyle bir efekt gü-
şünmezdim. Tabii seslerin iyi olması,
oyunu kurtaramıyor.

| | |
|---------|-----|
| KONTROL | 2.0 |
|---------|-----|

Analogue kumandalarla kontrol edilebilen oyun, analog kontrollerin çok yavaş olması yüzünden kontrol açısından çuvallıyor. Birçok menüye Psx kontrolörüyle ulaşmak da zor olduğundan, oyun oynanamıyor.

| | |
|---------|-----|
| EGLENCE | 2.5 |
|---------|-----|

Gerçekten, Playstation'da eğlenebileceğiniz yüzlerce oyun var ama bunların arasında Rogue Spear olamaz.

STRIKERS: 1945 II

D eseler ki, PlayStation ile PC'yi birbirinden oyun türü açısından ayırın. Bu o kadar basit ki, söyleyeceğiniz sadece şu olacaktır: Strateji, FPS ve maceralar PC'ye, platformlar, shooter'lar ve aksiyonlar PlayStation'a. Durum böyle olunca, en sağlam shooter'ları da Psx'te görmemiz mümkün oluyor. Bundan yıllar önce Square tarafından piyasaya sürülen Einhander halen en iyi shooter'lar arasında olsa da, yakın zamanda çıkan Ray Crisis da, bu türün iyi örnekleri arasında sayılabilir. Strikers ise, ne Einhander'a, ne de Ray Crisis'a benziyor. Klasik shoot'em up'lara geri dönüyoruz...

ESKİ UÇAKLAR

Strikers, shooter dünyasına bir yenilik getirmeyen, kendi halinde ama bir o kadar da zevkli bir oyun. Oyuna başlarken, 6 adet değişik uçaktan birini seçiyorsunuz. Bu uçaklar diğer shooter'lardaki gibi uçuk kaçıq modeller değil. Seçebileceğiniz tüm uçaklar, İkinci Dünya Savaşı'ndan alınmış modeller. Durumun böyle olması, karşınıza gelecek düşmanların çok normal şeyler olacağını düşündürtüm.



İlk bölüme başladıktan sonra, sıra kontrolleri öğrenmeye geliyor. Tam anlamıyla kuşbakışı bir görüntüde ilerleyen oyunda, sağa sola, yukarı ve aşağıya gitmekten daha fazla bir hareketiniz söz konusu değil. Elbette ateş gücünüz de hareketleriniz arasında. Her uçağın, normal atış, ikinci silah gücü ve ekrandaki her şeyi yok etme gibi bir güzelliği olan Smart Bomb adındaki bombaları bulunuyor. Normal ateş gücünüz, seri halde atış yapmanıza olanak sağlayan lazerler ve benzeri silahları içerirken, ikinci silah gücünüz daha çok füzeleri kapsıyor.

KARMAŞIK GÖRÜNTÜLER

Yoketmeniz gereken yüzlerce düşman, sadece yok olarak kaybolmuyor elbette. Çoğundan düşecek sıfahlar ile, başta çizgisel bir tutum takınan silah gücünüzü, çok daha güçlü bir hale getirebilirsiniz. Aynı şekilde füzelerinizi de bu şekilde güçlendirebiliyorsunuz. Bu power-up'ların yanında, değişik silahlar da bulabiliyorsunuz.

Oyundaki silah sayısı ve düşman çeşitliliği çok iyi ayarlanmış fakat iyi olmayan bir şey varsa o da çevrenin oyuna etkisi. Yani aşağıda gözüken yer şekilleri yerine bembeyaz bir fon kullanılsa, oyun yine aynı oyun olabilirdi. Bunun yanında, grafiklerde de, Playstation'a uymayan bir şeyler var sanki. Einhander ve Ray Crisis'in o renkli ve animasyon güzelliği içeren görüntüleri yerine, daha iç karartan görüntülerle karşılaşıyoruz.

FARKLI BİR GÜÇ

Strikers'da orijinal olan bir konu varsa, o da normal silah gücünüzün yanında, bir anda özel hareketler yapmanızı sağlayan süper güç çizginiz. Bu çizgiyi doldurduğunuz anda, etrafa dehşet saçabilecek bir silah gücüne kavuşuyorsunuz. Bu bakımdan diğer shooterlardan farklı bir özelliğe sahip olsa da, yine de Strikers, bu türde yenilik getirmeyi başaramıyor.

Strikers'in yine iyi olduğu bir konu, düşmanların çeşitliliği. Birbirinden farklı hızda, güçte ve enerjide çeşitli düşman, yokedilmek üzere üstünüze geliyor. Tabii bunların sayısının sizden kat kat fazla olması, çok dikkatli olmanızı da gerektiriyor.

Shoot'em up'ların vazgeçilmezi olan Boss'lar da, bölüm sonlarında zamanınızı almak için hazır bekliyor. Boss'lar çok zor olmasa da, yine de yadılgaları ateş gücüyle sizi bir anda yok edebiliyor. Eğer bu düşmanların saldırı şekillerini ezberlerseniz, hiç zorlanmayacağınızı söyleyebilirim.

Eğer bu türü seviyorsanız veya sinirinizi üstünüzden atmak için bir ilaç arıyorsanız, Strikers tam size göre. **G**



TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: Psikyo
- Yayıncı: Agetec
- 2 oyuncu
- Shoot'em up
- Piyasada

| GRAFIK | SES | KONTROL | EĞLENCE |
|--------|-----|---------|---------|
| 3.5 | 4.0 | 4.5 | 4.5 |



GRAFIK 3.5

Özellikle Dreamcast'teki shooter'ları gördükten sonra, Strikers'in animasyonları ve efektleri çok zayıf gözüküyor. Yine de bu tür oyunlarda grafiğe çok önem vermeye gerek olmadığı için, bu unsuru göz ardı etmek kolay.

SES 4.0

Ses efektleri yerli yerinde ve arka plan müziği çok sıkıntı yaratmıyor. Sonuç: Normal.

KONTROL 4.5

Kontrol, bir oyunun iyi veya kötü olduğunu belirleyen en büyük etkenlerden ve Strikers iyi kontrolleriyle hiç sıkıntı yaratmıyor.

EĞLENCE 4.5

Shooter'ların temel amacı eğlence olduğundan, Strikers da bu kurala uymuş ve eğlencesi bol bir oyun ortaya çıkmış. Çeşitli çeşit uçak seçeneği ve düşman görüntüsüyle, sıkılmadan oynatabiliyorsunuz.

WWW.GAMEPRO.COM.TR MEKTUP@GAMEPRO.COM.TR



DAN ELEKTRO
 ■Yapımcı: Valve/Gearbox/Captivation
 ■Yayıncı: Sierra
 ■First-person action
 ■Tek oyuncu
 ■Piyasada

| GRAFIK | SES | KONTROL | EĞLENCE |
|--------|-----|---------|---------|
| | | | |
| 5.0 | 5.0 | 4.5 | 5.0 |

HALF-LIFE

Gereken ince ayarlar yapıldı ve deadline'ini baya geride bırakan Half-Life sonunda Dreamcast'de boyunu pozunu gösterdi. Peki bir PC başyapıtının konsol versiyonunu bu kadar beklemeye değer miydi? Kesinlikle-hatta iki katı fazlası bile.

EKSTRA CAN

Dreamcast'deki Half-Life aslında bir pakette iki oyunla geliyor: Bilim adamı Gordon Freeman'in yaratıkların istila ettiği, yarı yıkık vaziyetteki laboratuardan kaçmaya çalıştığı orijinal PC macerası; ve güvenlik görevlisi Barney Calhoun'un yine tesisin başka bir yerinde, aynı durumda kapana kısıldığı Blue Shift. Multiplayer mode bulunmuyor fakat iki uzun tek kişilik senaryo ile saatlerce sürecek olan gergin bir maceranın ortasına dalıyorsunuz.



IPUCU: Tüm odalarda duvara asılı olan yaşıpışkan dilli canavarları yoklayın, özellikle de benzer görünümlü direkler ve köprü üzeren bölgeleri.



IPUCU: Güvenli olduğunuz zamanlarda silahınızı sık sık manuel olarak doldurun. Silahınız otomatik olarak dolmasını beklemeyin aksi takdirde zor durumda kalabilirsiniz.



IPUCU: Bir güvenlik görevlisiyle geçişiniz zamanlarda, bırakın o mümkün olduğunca düşmanı indirsin. Görevliler bu hedef alıyor ve cephaneleri sınırlı-fakat yine de onları korumak zorundasınız.

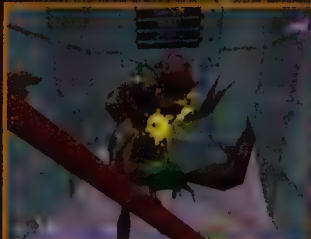
BUNDAN KORKUN

Oh evet, gergin. PC orijinalinin insanı paranoyak yapma özelliği mükemmel bir biçimde korunmuş. Hiç hata yapmamalısınız: Yengeç benzeri bir yaratık havalandırma kanalından fırladığında siz de bir bakacaksınız ayaklarınız yerden kesilmiş. Sümüksü bir yaratık aniden ortaya çıktığında ve kafanız yeşil elektrikliğini attığında aynı liseli bir kız gibi çığlık atacaksınız. Daha tanıtımından başlayıp, yolun geri kalan kısmının çoğunda kanlı, iğrenç, M-rating'i ile devam eden bir yolculuğa hazırlanın.

Yüksek çözünürlüklü inandırıcı grafikler her zaman mantıksal bulmacalar sunuyor. Yenilenen oyuncu modelleri için teşekkürler. Oyun PC versiyonundan daha iyi gözüküyor, özellikle bir VGA kartıysa. Çoğu hareket ettiren müzikler, çok nadiren kullanılıyor, sizi korku-iki atmosferi içine sokuyor. Mükemmel seslendirmeler her durumda gerçek hissettiriyor. Fonksiyonel dünya objeleri ve bilgisayar karakterleri aralarında gevezelik etmeleri gibi detaylar Half-Life'a, bırakın diğer first-person shooter'ları, çoğu oyuna göre daha saf bir kişilik veriyor.

EFSANE İYİYOR...

Sadece kamera işi biraz bozuyor. Tamamen özelleştirilebiliyorlar ve kontrolör gayet iyi tepki veriyor. Fakat kullanılması gereken o kadar ayrıntı var ki (flashlight, reload, crouch, alt fire vs.) hata yapmak kolaylaşıyor. Eğer klavye ve mouse'unuz yoksa çift özellikli butonları harika kullanmak zorunda kalacaksınız. Gerçeği söylemek gerekirse, oyun karışıklık durumunda yapabileceğinin en iyisini yapıyor-bu fantastik ve yepyeni Blue Shift'i Dreamcast'de oynamak için sadece tek şansınız var, sizi vazgeçirmesine izin vermeyin.



IPUCU: Bir levyenin gücünü asla küçümseme. Bunu kullanarak sadece sandıkları açmıyor aynı zamanda yakın mesafede çok etkili bir silah.



IPUCU: Blue Shift'te, Captive Freeman'in macerasında biraz shotgun mermileri kullanmak için SUYU kullanın.

GRAFIK 5.0

Betonun bu kadar çekici görünebileceğini kim bilebilirdi ki? Oyunun tamamı Dreamcast'in görsel güçlerini kullanmak üzere elden geçirilmiş (oyuncu modelleri yeniden oluşturulmuş). Zıyan olmuş laboratuvar (ve altında yatanlar) harika gözüküyor.

SES 5.0

Arada sırada ortaya çıkan gergin müzikler ve mükemmel seslendirmeleri unutmamak gerekir fakat Half-Life'i bu kadar korkunç yapan, müziğin ve seslendirmelerin ustaca saklanması geliyor. Havalandırma kanalından gelen ayak sesleri çoğu kişinin nefesini kesecektir.

KONTROL 4.5

Oyunun PC hayranları klavye ve mouse'un bekledikleri kadar geniş bir kullanıma sahip olduğunu duyunca sevinecekler-fakat fazla yüklenmiş standart kontrolör, rahatlığına ve mükemmel tepkisine rağmen size biraz güçlük pratiği yapacak. Çok kötü değil, sadece...

EĞLENCE 5.0

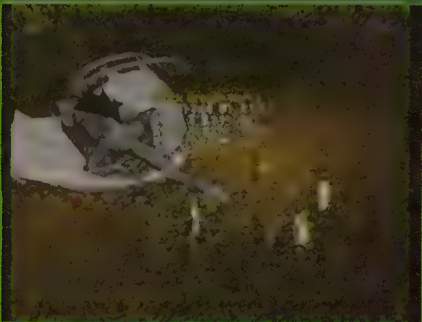
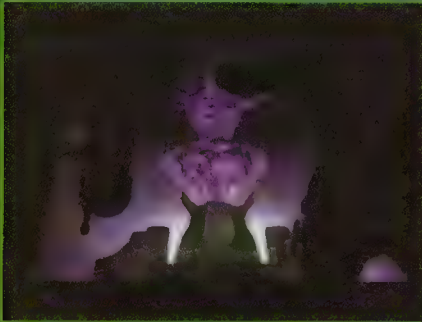
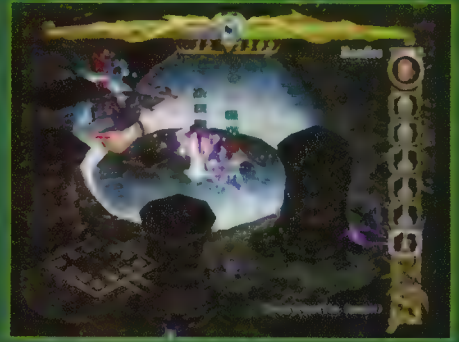
Half-Life, çok kilitli durumda bir first person shooter fanlarını bile hala korkutmaya devam edebilir-ve Dreamcast'e özel Blue Shift Half-Life'in mirasını yaşıyor. Kesinlikle edinin!



Konsollarda RPG denilince, akla gelen faktörler şunlardır: Bir ana karakter, sayısı belirsiz yan karakterler, duygusuz konuşmalar, sıra bazlı dövüş sistemi, birbirinin önüne atayarak atak yapan karakterler vs... Eğer RPG kavramını sadece konsollarda tanıdıysanız, Pc sahibi insanların, bu tip RPG'lere ne kadar yabancı olduğunu bilmelisiniz. Pc'de varolan en aksiyon tabanlı RPG, herhalde Diablo'yu ve buna da RPG demek biraz zordu. Konsollarla, Pc arasında ortak olabilecek tek RPG Diablo'nun bir benzeri, hatta büyük bir benzeri de, tahmin edebileceğiniz gibi, Record of Lodoss War, Phantasy Star Online ve Diablo'dan aynı derece hoşlanıyorsanız, yazıyı heyecanla okuyabilirsiniz.

KARANLIK ZINDANLAR...

Lodoss War, her ne kadar oynanış olarak Diablo'ya benzese de, konusunu bir Japon çizgi filminden alıyor. Oyunda, ölümden döndürülmüş bir kahramanın kontrolünü alıyorsunuz ve aslında, ölümden önce çok güçlü olan bu kahramanın, yeniden güçlenişini kendiniz arıyorsunuz. Yani, kahramanınız, başta normal bir insandan farksız. Amacınız ise, Cardice adındaki kötü tanrıçanın yeniden uyanmasını önlemek. Gördüğünüz gibi, konu da Diablo'dan farklı sayılmaz. Ha Diablo, ha Cardice...



Oyunu baştan beri Diablo'ya benzetiyorum ama daha da spesifik bir yaklaşım sergilemek gerekirse, Diablo 2'ye daha çok benzediğini söyleyebilirsiniz. Karakterinizin gezdiği mekanlar, aslında açık alanlar fakat çeşitli zindanlar ve türevi düşman mekanlarına girmeniz, her zaman gerekecek.

YANILARATIKLAR...

Ekran görüntülerinden de anlayacağınız gibi, oyunun görünüşü yine Diablo tarzı bir izometrik görünüşten oluşuyor. Ekranın sağ tarafında, çabuk kullanım için dizeceğiniz iksirler bulunurken, sol alt köşede, bölümün ufak bir haritası yer alıyor ki kaybolmayasınız. Zindanlara indiginizde, tek yapmanız gereken, düşmanlarınızı silahlarınızla ve büyülerinizle öldürmek. Bunun dışında, yerden eşya toplamaktan başka bir şey yapmıyorsunuz. Oyunun aksiyon kısmının ağır bastığını söylemeliyim.

Belki oyunda en çok hoşunuza gidecek özellik ise, silahlar ve büyüler. Şöyle ki, oyundaki silah çeşidi, neredyse sizin hayalgücünüzle sınırlı. Düşmanlarınızdan düşen silahlar, büyüleri olabilir veya normal olabilir ama Diablo'daki gibi, büyüsz silahlar, burada çöpe atılmak zorunda değil. Yine düşmanlarınızdan düşecek mithril'leri toplayarak ve büyü yazıtlarını bularak, basit silahları, çok güçlü silahlar şekline getirebilirsiniz. Bu nasıl oluyor hemen açıklıyorum: Örneğin bir kılıcınız var ve 900 tane de mithril'iniz var. Üstüne üstlük, bir de +4 silah gücü artıran bir yazıtınız var. Bu yazıt, bir sefer kullanmak için 300 mithril istiyor. Ne yapıyorsunuz, 300X3 şeklinde kullanarak, sınırsız kere kullanabileceğiniz yazıtlar ile, silahınıza 12 silah gücü ekleyebilirsiniz. Başka yazıtlarınız olduğunu da düşünürseniz, lightning bolt atan, +12 atak, +10 defans, vs. şeklinde silahlar üretebilirsiniz. Nasıl bir silah

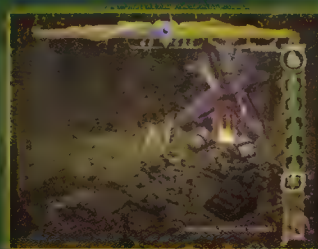
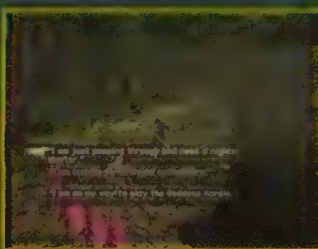
istediğinizi belirleyin ve ona göre istediğiniz silahı yaratın.

Büyü konusu da, üstünde konuşulması gereken başka bir kavram. Bulduğunuz büyüler, sağ mouse tuşuna basarak kullanıyorsunuz maalesef. Bir büyü bulduktan sonra, ona ufak bir tuş kombinesi yaratmanız gerekiyor. Örneğin, Fireball için A A A düşünürsünüz ve Heal için A B A tuş kombinesiyorumu düşünürsünüz. Bunları değiştirip, istediğiniz şekle de kullanabilirsiniz. Menü'den büyü seçip kullanmaktan hem daha iyi, hem de konsollara uygun bir düşünce.

SAVASIN TACD ORTASINDA

Oyun boyunca, sadece tek başınıza hareket edeceğinizi de düşünmeyin. Bazı takım arkadaşları elde ederek, onların büyü güçleriyle, yaratıkların üstesinden çok daha kolay gelebilirsiniz.

Grafikler biraz zayıf kalsa da, oynanışıyla uzun süre oyalayacak bir RPG/Aksiyon. Klasik tarzda RPG'lerden sıkıldıysanız, mutlaka bu oyuna bakmalısınız.



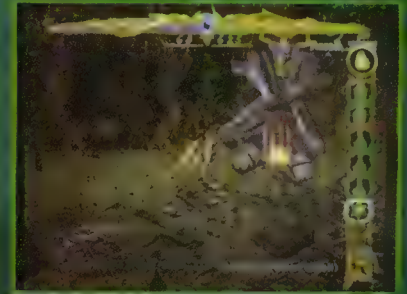
TUNA SENTUNA

- Yapımcı: Kadokawa Shoten
- Yayıncı: Conspiracy Games
- RPG
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAFIK SES KONTROL EĞLENCE

| | | | |
|-----|-----|-----|-----|
| | | | |
| 4.0 | 4.0 | 4.5 | 5.0 |

Record of Lodoss War



GRAFIK 4.0

Her ne kadar, ekranda birçok yaratık ve aksiyon olduğunda yavaşlamalar gözüksede, renkli büyüler ve iyi karakter dizaynlarıyla, grafikler iş görüyor.

SES 4.0

Seslendirmeler ve müzikler mükemmel değil ama iyi sayılacak derecede. Ses efektleri ise, tahmin edebileceğinizden daha güzel.

KONTROL 4.5

Büyü sistemindeki orijinal kontroller ve karakterinizin kolay kontrolü, oynanış büyük ölçüde yükseltiyor.

EĞLENCE 5.0

Sırf silahlarınızı geliştirmekle uğraşmak bile ayrı bir eğlence. Bir de buna onlarca yaratık çeşidi ve iyi bir oynanış ekleyince, Lodoss War alınması gereken oyunlar arasında liste başı olabiliyor.



MAJOR MIKE

- Yapımcı ve yayıncı: Sega
- Action, RPG, shooting, puzzle, vs.
- 4 oyuncu
- Piyasada

| GRAFIK | SES | KONTROL | EĞLENCE |
|--------|-----|---------|---------|
| | | | |
| 3.5 | 3.0 | 3.5 | 4.5 |

SMASH PACK

VOLUME 1

Klasik oyunların yeni baskıları, sadece birkaç oyundan sonra kenara bırakılacak olmalarına rağmen genelde büyük bir iştahla karşılanıyor. Fakat Sega'nın Smash Pack Volume 1'i, içinde neredeyse her türden oyunu barındıran 12 "klasik" başlığıyla mükemmel dengeli paketiyle bu alana vuran nostaljik anlardan çok daha fazlasını vaat ediyor. Günümüzün 128 bit'lik oyun makinelerinin ışığında farklı reaksiyonlarla karşılaşılabılır. "Hayır çok eğlenceli", "İnsanların bu oyunu nasıl sevdiğini bir türlü anlamıyorum" bunlardan iki tanesi.



İPUÇU: Sega Swirl'de son göreviniz olarak Columns Bonus yapın.

TABUTUNUZDAN ÇIKIN

Smash Pack kaynak materyallerine çok sadık kalıyş. Bu koleksiyonlarda tüm oyunlar kusursuz bir biçimde CD formatına transfer edildi, yine de bu çok iyi bir şey değil. Örneğin Sonic the Hedgehog hala baya yavaş (hızlı bir şekilde hareket ederken sadece bir kez ateş edin ve toplanan herhangi bir halkanın etrafında ağır çökimde nasıl dağıldığını görün) ve Altered Beast'deki konuşmaların dayanılmaz kadar anlaşılır.

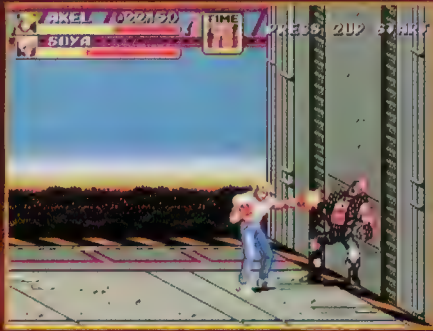
Bazıları ise bugünün güçlü, büyük başlıkları kadar iyi iş çıkartıyor: Streets of Rage 2 sıkı bir yumruk atıyor; Columns hala bağımlılık yapıyor; Phantasy Star II'nin sürükleyici hikayesi saatlerin çabucak geçmesine neden oluyor, ve stres atmaya birebir olan Virtua Cop 2 tam bir zaman katili. Diğer taraftan Golden Axe ve Revenge of Shinobi'nin oynanışı hissedilir derecede hantal ve konsollara yeni olan Wrestle War gülünç derecede yavaş.

KONTROLÖRLERDEN KONTROLLERE

Smash Pack'ın en kullanışsız yönü, kontrolleri. Oyunların birkaç butonların kullanılması yerine izin vermiyor ve Genesis'deki buton ayarlarını sunuyor. Kısaca, 16 bit'lik sistemin aynı sıradada üç butonu dizilişine alışık olan oyuncular tekrar alışmak zorunda kalacaklar. Bu çok kötü çünkü paketteki oyunlar akıldaki kalan şekliyle Dreamcast'ın kontrolörüne uydurulmamış.

GEÇMİSTEN GELEN EĞLENCE

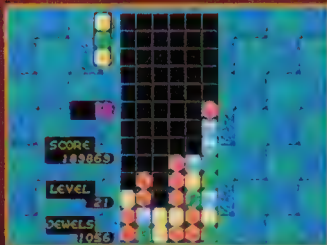
Bu başlıkların oyun dünyasına olan etkisi göz ardı edilemez ve günümüz standartlarını yakalayıp yakalayamadıkları ise sordunuz kişiye göre değişir. Oyun olayına yeni olanlar için çok anlamlı olmayabilir ama Sonic ve Shinobi ile büyüyen eskiler bu paketi almak için hemen harekete geçmelidir. Volume 2'yi de getirin!



İPUÇU: Streets of Rage 2'de, hemen bütün düşmanları, rakamına gelip Attack (aldırı) butonuna basarak haklayabilirsiniz.



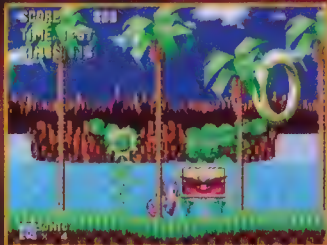
İPUÇU: Virtua Cop 2'de ventileri veya diğer patlayıcı nesneleri vurarak birden fazla düşmanın ilini bilirsiniz.



İPUÇU: Columns'da düşen bloklar hız kazandıkça, yere düştüklerinde onları döndürmek için hızlı bir şekilde A'ya basın-basın renklere sıralayarak sıraları temlikleme şansınız daha yüksek olacaktır.



İPUÇU: The Revenge of Shinobi'de, küçük platformlar arasında atlatırken dikkatli olun. Saldırıya yapın (dikkatli ziplama yapın ve ilind ziplamanın sırasında Attack'e basın).



İPUÇU: Sonic the Hedgehog'da, tümümlerin bitiminde koşup zıplayarak çıkmak bir bir fikir-eşer hediye yapmazsanız bonus kaybedebilirsiniz.



Önceden sadece arcade makinelerinde olan Wrestle War şimdi de evinize geliyor. Smash Pack'deki oyunların hikayeleri için bu yeni AWAT.Pro bültenine bakın.

| GRAFIK | 3.5 | SES | 3.0 | KONTROL | 3.5 | EĞLENCE | 4.5 |
|--------|-----|-----|-----|---------|-----|---------|-----|
|--------|-----|-----|-----|---------|-----|---------|-----|

Resimler ağırlıklı sprite animasyonlardan ve sıkışık poligonlardan oluşuyor. Evet bu oyunların bazıları zamanına göre mükemmel görünüyor ama günümüzün standartlarına göre çoğunun modası geçti.

Genesis, Dreamcast'ın CD audio'yu temiz sunan işlemcisi gibi çok iyi bir ses işlemcisine sahip değildi. Çoğu oyun anlamlı, kulak tırmalayan ses efektleriyle dolu. Müzikler de çok basitler.

Kontrolleri bakıldığında Streets of Rage 2, Revenge of Shinobi, Golden Axe, Columns, Streets of Rage 2, Virtua Cop 2 ve Wrestle War gibi oyunların kontrolörüne uydurulmamış.

Oyunların ve oyun türlerinin bu kadar çok olması, kontrolörün etkisizdir. Oyunların çoğu 128 bit'lik konsollerden önceki oyunlara göre daha iyi. Virtua Cop 2 ve Streets of Rage 2 gibi oyunlar, Dreamcast'ın Sega Swirl kontrolöründeki yavaşlığına alışır.

Fighting Vipers 2

3 boyutlu dövüş oyunları nasıl ortaya çıktı diye bir soru sorsam, cevap olarak;

- a) Sayıların sırayla gitmesinden dolayı, 2'den sonra elbette 3 gelecektir.
- b) Boyut kavramı çok geniş bir konudur, kurcalamak lazım.
- c) Her şeyin 3 boyutlu olduğu bir dünyada, 2 boyut da ne demek?
- d) AM 2 firmasının Virtua Fighter ile 3 boyutlu dövüşleri başlatması vesilesiyle.

şıklarını sıralasam, sanırım cevabı hepimiz biliriz. Elbette a şıklı.

Şaka bir tarafa, AM 2 olmasa, 3 boyutlu oyunların atası Virtua Fighter'ı görememiş olmanın yanında, belki de Tekken gibi oyunların da çıkışı gecikmiş olacaktı. AM 2'nin devam eden 3-D dövüşlerine son eklenti de Fighting Vipers 2. Yine de, en iyi firmalardan her zaman en iyi oyunlar beklemek gerekir.

ALİŞİLMADIK DÖVÜŞÇÜLER

lik bakışta inanılmaz görüntüler sunan FV 2, biraz daha dikkatli incelendiğinde, klasik bir 3-D dövüş oyunundan fazlasını içermiyor. Seçebileceğiniz 11 karakter ile katıldığınız dövüşlerde, amacınız sadece rakibinizi yenmek.

FV 2'deki büyük orijinalliklerden bir tanesi karakter dizaynları. Bazıları sırada BMX bisikletiyle dövüşe katılırken, şırın ve cici bir kız, elindeki ayıcığı bir roket atar olarak kullanabiliyor.



ZİRHİNİZİ UNUTMAYIN

Oyunda bulunan son orijinal yön, karakterlerinizin dövüşe bir zirh içinde başlaması. Bu zirh, vücudun alt ve üst kısımlarında bulunuyor ve bu bölümlere gelen ataklar, normalden daha az zarar veriyor. Super hareketler veya çok baskı uygulayarak yok edebileceğiniz zirh bölümleri, rakibinizi ve sizi açıkta bırakarak, yok olan bölgeye gelen ataklardan daha çok hasar almanıza neden olacaktır. Stratejinizi bu yönde belirleyerek, rakibinizi çok daha kolay yenebilirsiniz.

Grafikler konusunda da biraz yorum yapmak gerekirse, karakter dizaynları her ne kadar çok iyi ve yenilikçi bir tavırdan olsa da, arka plan görüntüleri buna yakışmayacak derecede özensiz gözüküyor. Ataklarının rakibinizle buluştuğunu da anlayabileceğiniz bir yapı ile birleşen 60fps hızındaki grafikler, FV 2'yi yukarıya taşımaya yetiyor.

Piyasada daha iyi seçimleriniz bulunduğunu belirup, eğer tam anlamıyla bir dövüş fanatigi iseniz oyuna göz atmanız önererek, Guilty Gear X oynamak üzere huzurunuzdan ayrılırım.



TUNA ŞENTUNA

- Yapımcı: AM 2
- Yayıncı: Sega
- 2 oyuncu
- Dövüş
- Piyasada

| GRAFIK | SES | KONTROL | EĞLENCE |
|--------|-----|---------|---------|
| 4.5 | 3.5 | 4.5 | 3.5 |



Oyuna başladıktan sonra, ekranın büyük bir bölümü kaplayan karakterlerinizi görünce, hareketlerinizi de merak edeceksiniz ve oyundaki tuş dağılımını farkedince, ne kadar kolay bir kontrole sahip olduğunuzu göreceksiniz. Sadece yumruk, tekme ve blok tuşları ile gerçekleştirdiğiniz hareketler, kombolar ve özel ataklarınızı gerçekleştirmekte de yardımcı olacak. Hatta bunun tek yolu bu (ne ifade ettiği belirsiz, gereksiz cümle).

BASİT BİR KAVGA

FV 2'de bulunan bir diğer özellik de, her arenanın, çeşitli eklentilerle çevrelenmiş olması ve eğer rakibiniz bu çıt kılıklı bariyerlere yakınsa ve iyi bir vuruş gerçekleştirebilerseniz, rakibiniz bu bariyerleri kırarak, arenanın gözükmeyen bir bölgesine fırlayacaktır ve dövüş orda devam edecektir. Dead or Alive 2 oynayanlar zaten bunun çok daha gelişmiş bir versiyonundan haberdarlar.

Sıra geldi oyunun nasıl bir oynanışa sahip olduğuna. Soul Calibur hayranları bir kenara, Tekken hayranları diğer köşeye, Capcom'un Project Justice'ına hayran olanlar, seçtikleri bir yere, Dead or Alive fanatikleri ise, bu tarafa çünkü FV 2'nin en çok benzediği oyun bu. Ne Soul Calibur'un silahlı oynanışı, ne Tekken'in mükemmel gerçekliği, ne de Project Justice'in abartılı hareketleri FV 2'de bulunmuyor.

FV 2 yavaş hareketleri ve yere yakın oynanışıyla, sıradan bir izlenime yol açıyor. Ne kombolar çok şahane, ne de karakterlerin çok çilgin görüntülere sahip olması bir şeyi değiştiriyor. Karakterleriniz havada çok az hareket yapıyor ve yere düşen karakterlerini kalkabilmeleri için ekstradan bir uğraş vermeniz gerekmiyor. Dövüşlerde yerdeki bir karakteri, her türlü atakla sıkı tutmak zorunda değilsiniz.

GRAFIK 4.5

60fps hızında, yeterince iyi düşünülmüş karakter modelleri ve dizaynları, bu çok iyi görüntüler sunan oyunun arka planları, arenalar, efektler, her şey can sıkabiliyor.

SES 3.5

Üstünde uğraşılmasını tek konu arka planlar değil elbette. Oyundaki efektler ve müzikler de pek kulaga hoş gelmiyor.

KONTROL 4.5

Yumruk, tekme ve blok tuşları ile gerçekleştirildiğiniz hareketler, oldukça basit bir kombinasyona dayanıyor ve öğrenmek için çok daha fazla zaman gerekmiyor.

EĞLENCE 3.5

Oyunu bir kaç kez birinci olduktan sonra, yapabileceğiniz çok şey bulunmuyor ve eğer bir arkadaşınız yoksa, tek kişilik oyun biraz sıkıcı gelebilir.



Conker's BAD FUR DAY.



Bayanlar ve baylar, karşınızda Conker the Squirrel-N64'ün son büyük oyununun... ve şimdiye kadar yapılmış en mükemmel 3D platform oyunlarından birinin pis ağızlı, kustumuk puskürten, çok hoş ve komik ismi.

Sevimliler Kralı

Şimdiden, herkes Conker's Bad Fur Day'in ESRB tarafından Mature rating (yetişkinlere yönelik) aldığını biliyor-ve bunun iyi bir sebebi var. N64-veya herhangi bir konsol- tarihindeki hiçbir oyun bu kadar açık saçık veya düpedüz utanmaz olmamıştı.

Fakat bütün oyunun sadece açık saçık şakalar ve çatlak konuşmalarından oluştuğunu sanmayın; yüce, hicivsel bir deha bu oyunda iş başında. Conker'in macerası şimdiye kadar sahip olduğunuz muhteşem 3D platformlardaki tüm özelliklere sahip.

Oyunda bir ilginç karakterden diğerine zıplayıp duruyorsunuz ve ilginç İngiliz aksanları eğlencenin dozunu artırıyor. Bu ilginç karakterler arasında mısır seven böcekler ve barışçıl arı sürüleri bulunuyor.

Nadirin Nadiri

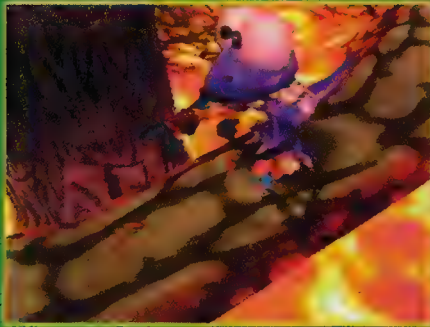
Bu oyunun M-rating almasını sağlayan açık saçıklığı diğer hiçbir oyunda bulamayacağınız garanti ve Conker South Park'in bölümlerinden birinde bulacağınızdan daha kötüsünü içermiyor. Sadece bu tarzı video oyunlarında çok sık gördüğümüz söylenemez.

Conker'in M-rating'ine çok fazla odaklanılırsa oyunun gerçekten ne kadar muhteşem olduğu kolayca unutulabilir. Daha evvelki 3D platformların gayretleriyle, Rare, tek bir kişinin bir oyunu getirebileceği kadar çok detay kullandı. Döşeyi Kong 64'ün baş karakteri, yaklaşık 10 milyonlarca nesne ve teorik olarak çok güzel fikirler var ama sonsuz gibi gelen bölümlerdeki detay seviyesi hemen sıkıcı bir hale geliyor. Diğer taraftan Conker, sadece bir karakter, çok ilginç bir macera sunuyor ve sadece bir nesne peşinde koşmak gerekiyor; para. Rare bu şekilde uzun ömürlülüğü yakalamış gibi gözüküyor.

Gözlerinizi Ovuşturun

Oyun mükemmel ışıklandırma, hoş kaplamalar ve büyük, çok güzel bölüm dizaynlarıyla N64'ün yapabileceğinin en iyi gibi gözüküyor. Karakterler akıcı dizayn yapıyor ve animasyonları çok hoş. Kalitesini bir tarafa bırakırsak, seslerin miktarı da inanılmaz fazla. Soundtrack, tonlarca küçük ayrıntısıyla süper: sevinen arıların zırdamalarını neşeli bir müzik eşliğinde dinleyebilir, sonra da sadece çok özel rock gece klüplerinde duyabileceğiniz müziklerle karşılaşabilirsiniz.

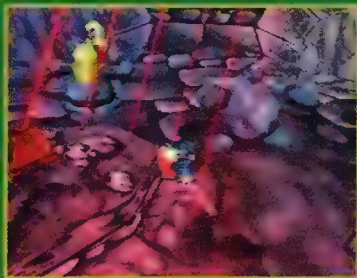
Barry Kazooie ile ilk defa karşılaştığından beri Rare 3D kontrolleri kullanıyor ve Conker de bu kuralın dışında değil. Oyun geleneksel 3D platform tarzında ilerliyor. Bir bo-



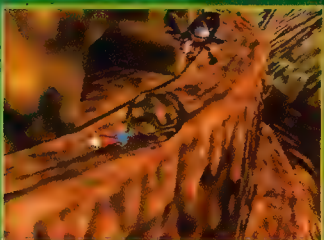
IPUCU: Bu küçük mor şeyden en iyi sürünge için kurban olur.



IPUCU: Queen Bee'nin toynakları yabanarılardan aldığınızda, koşmaya başlayın ve sakın arkanıza bakmayın. Taşla döşeli yolu takip edin ve asla yavaşlamayın.



IPUCU: Rock Solid gece klübünde erkek dansoları kışkırtarak, çokluk için özel yavaşlamayı kullanın. Z'ye basılı tutarak ekstra güç kazanın.



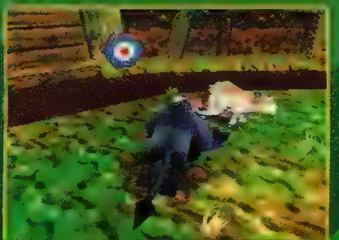
IPUCU: Hayvan gübresi birden fazla şekilde kullanılabilir. Bunu düşmanları haklamak, bir duvarı parçalamak ve iyi korunan yüzme havuzuna girmek için kullanın.



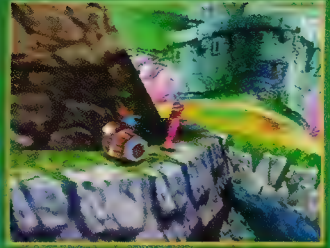
IPUCU: Haystack'de Robot tarafından ateşlenen füzeleri yöneterek etraftaki borulara yönlendirin. Sonra da suyun sızdığı yerleri kışkırtarak olarak kullanın.



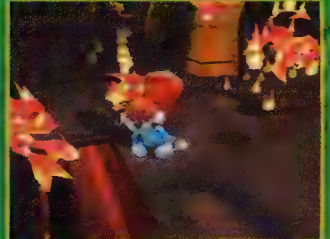
IPUCU: Köprüyü kovanın Gargoyle'a tavanla yurmak pek zarar vermez ama istenen sonucu verir.



IPUCU: Boşarı boynuzlarından tutarak aksao duvara doğru götürün. Bir içki içmesi için ineği (ağırlık) (B'ye basın).



IPUCU: Mr. Barrel parantez yoksa (2100 dolar kadar) sizi bir yere götürmeyecek.



IPUCU: Bu ateşli şeytanları söndürün. Sonunda büyük silahlara dönüşecekler.



Bad Fur Day'in keşifleri.



STAR DINGO

- Yapımcı: Rare
- Yayıncı: Nintendo
- Action/adventure
- Tek oyuncu
- Piyasada

GRAFIK SES KONTROL EĞLENCE



5.0



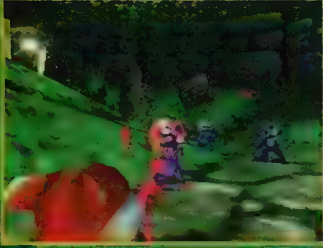
5.0



5.0



5.0



IPUCU: Shotgun'ınızın lazer görüşünü açmak için R ve Z'ye basın. Bu şekilde kafadan tek atışla indirebilirsiniz.



IPUCU: Korkuluk size Context Sensitive hakkındaki tüm gizemi öğretecek. Hatta paranız varsa sizin için bir el kitabı bile



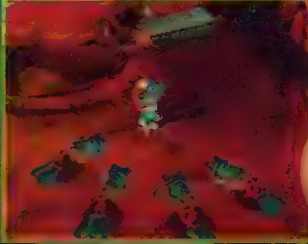
IPUCU: Müzikle ekstra can stoklayın! Ahırın arkasında, Cheese Kennel'in arka bahçesinde kullanılabilir bir duvar var. Duvarın üzerine tırkın, yukarı tıklayın, ve gizli bölgeyi açmak için B'ye basın.

gayı boynuzlarından tutarak boğuşuyor, bir vampir yarası olarak masum köylülerin üzerine gübre atıyor. Bunları yaparken kontroller çok iyi iş yapıyor. Ayrıca iyi dinleyen editörün kamerası sıradan kamera sequeansına yara inmenizi sağlıyor. Oynanıştaki çok fazla çeşitliliği ile birlikte Conker'in kontrolleri hep mükemmeli oynuyor.

Tek Kelimeyle Olağanüstü

Mizahın ve işleniş tarzının tek kişilik bir oyuna eklenmesi çok nadiren bu kadar iyi olabiliyor. Rare, çok eğlenceli sıradışı bir 3D platform oyunu ile yeniden karşımızda. Bu oyun N64 için söylenen en iyi şarkılardan bir tanesi.

IPUCU: Eger dev sürüngenin kafasının içindeki kumartıyı bulursanız, Neanderthals her istediğini yapacaktır.



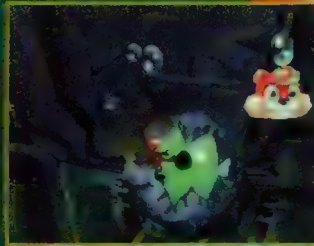
The Dokuz can demek dokuz kere de neyebilirsiniz demek.



IPUCU: Coliseum'un güçlü kralının çok küçük bir sırrı var.



IPUCU: Bu büyük çöp destesinin şarkı söylemesini bekleyin. Sonra da Context Sensitive platformunun üzerinde durun ve tuvalet kağıdını bu boşluğa atın.



IPUCU: Yeşil gözlü robotbalık maskenizin ışığını gözlerine tuttuğunuz sürece size saldırmaz. Bu yüzden her zaman pillini değiştirmeyi unutmayın.

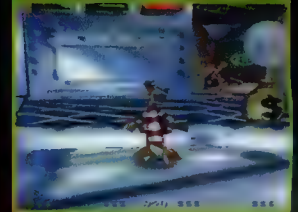


Multiplayer Mayhem

Conker hızla yayılan zevk verici minik multiplayer oyunlara da sahip:



Beach: Hayatlarını korumaya çalışan sincap veya ölümcül ayılar olarak oynatabilirsiniz.



Heist: Dört gencecik federal rezervden para koparmaya çalışıyor.



Raptor: Yuvarnızı koruyun ve mağara adamını avlayın.



War: Bir makineli alın, düşman karargahını teneke kutular kullanarak uçurun.

GRAFIK 5.0

Hiçbir N64 oyunu bundan daha iyi gözükmüyor. Rengarenk, yaratıcı bölümler, muhteşem karakter dizaynları ve mükemmel ışıklandırmalar Conker tatlısız geçecek gününe en azından iyi bir görünümle eşlik ediyor.

SES 5.0

Tuhaf İngiliz aksanıyla yapılan eğlenceli seslendirmeler, ses efektleri ve sıkı bir müzik soundtrack'i şaşırtıcı detaylar içeriyor. Ve bu kadar #\$\$\$% seslerini nasıllı oldu da bir kartuşun içine sığdırdılar?

KONTROL 5.0

Rare daha ilk günden beri kontrol alanında çok iyi ve Conker de istisna değil. En etkileyici olan şey ise kontrollerin her anda su koyvermeden devam edebilmesi.

EĞLENCE 5.0

Harikulade, dengeli ve çılgın derece de eğlenceli bu 3D platform sadece iyi bir oyun değil. Gerçekten N64'un son zamanlarına çok çok iyi bir şekilde eşlik ediyor.

GameKro'ları



Dıbiz
Han



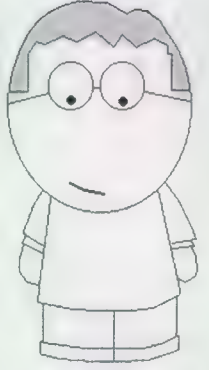
Alp
Büyük
Beden



Fırt
Fırt



Şaşan
Şaşırın



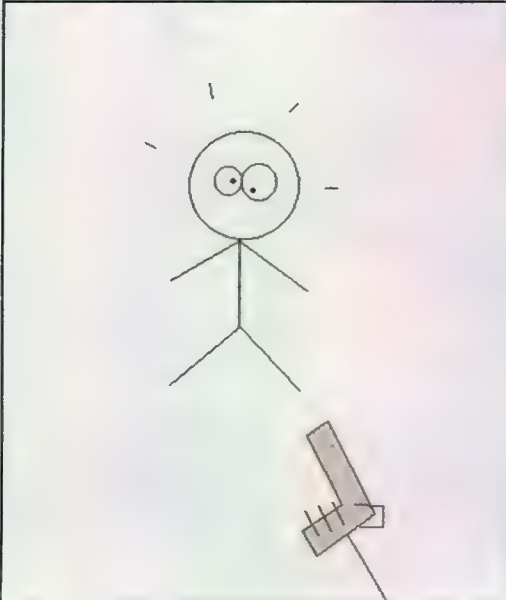
Persil
Yeşil
Gözlü

Fırat Akyıldız - 11.05.2001 Cuma

KroHaber

Haberin Kalpi!

Quake 4 2021'de geliyor!



Oyunda kullanılan geliştirilmiş Boulder Dash motoru, mükemmel görseller sunuyor. Yapay zekası es geçilmemiş olan düşmanlar ise, sizi görünce çok korkuyor. Bakınız resme.

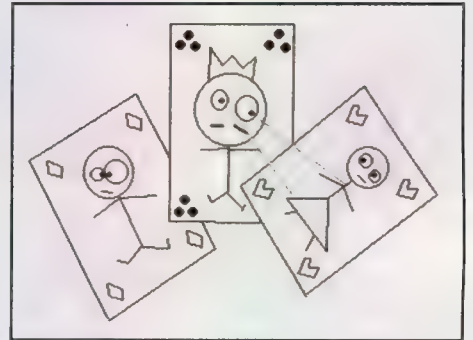
ID Software'den yapılan bir açıklamaya göre, Quake 4, 20 yıla kadar piyasada olacak. Boulder Dash motorunun geliştirilmiş bir versiyonunun kullanılacağı oyunu, hem multi-single, hem single-multi, hem de multi-multi olarak oynayabileceksiniz. Oyun diğer FPS'ler gibi; anahtarı bul-kapıyı aç-çıktıktan sonra kapa-anahtarı da kaybetme e mi? mantığı üzerine kurulu olacak. Karakterler içinse motion-capture şeyi kullanılıyor.

İnsancıl bir yapay zekanın kullanılacağı Quake 4'de, adamınızın durup dururken, sırf can sıkıntısından kendi kafasını vurduğunu görebileceksiniz. Hasta mıdır nedir.

Kontroller de yeniden elden geçirilip cici bici olacak. 2021'de piyasaya çıkacak olan oyun, hiç de fazla bir sistem istemiyor yani. CD-ROM'suz, HDD'siz ve 386 DX işlemcisiz bir PC-PS kırmasında oyun frame atlamadan oynanabilecek. Oynanmazsa ben de neyim.

Pişpirik 3D

Sierra, yeni kart oyunu Pişpirik 3D'nin 2.0.1.9.6 beta versiyonunu Internet'te yayınladı. Saatte 0.1 kb hızla Internet'ten indirdiğimiz Pişpirik 3D'nin beta'sı hiçbir şeye benzemiyordu. Boşverin siz bu oyunu. Haber yapmaya bile değmez yağı.

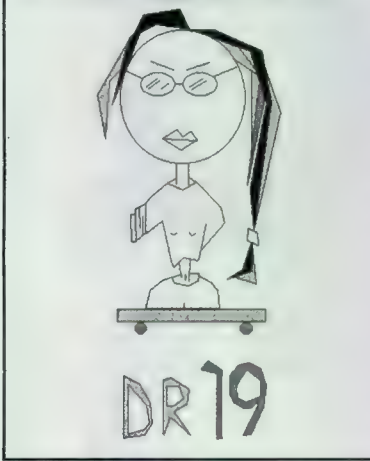


Pişpirik 3D'yi oynayabilmeniz için en az Pentium 4 işlemciye sahip olmanız gerek. Bunun nedeniyse oyunda kullanılan özel efektler. Bu screenshot'ta da Papaz Kız'ı gözetliyor ve sistem çok zorlanıyor.

Domp Raider 19: Lara Kiroft'lar Ölme's.

Kendimi bildim bileli devam eden oyun serisi Domp Raider, Domp Raider 19: Lara Kiroft'lar Ölme's ile devam ediyor. Oyun için bu defa çok pis gelişme geliştirmişler. 3 pucuk'uncu boyuta geçiş yapan Domp Raider 19'u, Starcraft CD'si olan bir kişiye bağlanarak, multi-çoklu olarak oynayabiliyorsunuz. Turn-based strateji tarzına çevrilen Lara Kiroft'lar Ölme's'de, 20 farklı birim bulunuyor. Bu birimler 3 pucuk'uncu boyuta çok acayip oturtulmuştur. Biz de anlayamadık.

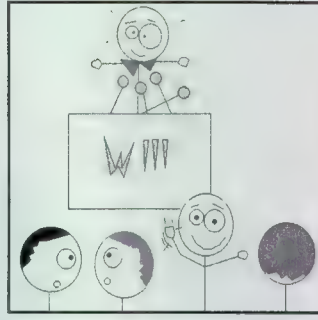
RPG özellikleri de taşıyan oyunda, farklı farklı ırklar bulunuyor. Bu



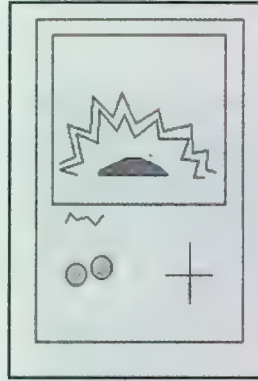
ırkları istediğiniz gibi evirip çevirebiliyorsunuz. Lara Kiroft'un bu ırklarla hiç işi olmuyor. Duyarsız azıcık.

Domp Interactive firması, oyunun daha yarı bittiğini ve geçtiğimiz Perşembe günü piyasaya sürüleceğini açıkladı. Oyun hakkında daha detaylı bilgiye ulaşmak ve Domp Raider'ın halen tasarım aşamasında olan 17 oyununu daha görmek istiyorsanız, www.larakiroftlarolmes.com.tr de adresine bakınız. Hiç de durmayınız.

Domp Interactive, Domp Raider 19'un screenshot'larını daha yayınlamadı, ancak konsept çalışmalarını www.dompdraider19unkonseptcalismalari.com adresinde bulabilirsiniz. Domp Raider 6'daki hasar modellemesinden sonraysa, Domp Raider 19'da Lara Kiroft bu haliyle sizle beraber olacak.



Blizzard basın sözcüsü John Malkovich, GameKro'ya özel basın toplantısı sırasında acayip mahçuptu. Basın mensupları şaşkınlıklarından birbirlerine bakıp şaşırdılar. Bundan yararlanan kendini bilmez bir basın mensupunu ise, kameraya el sallamaktan geri kalmadı.



Warcraft III Gelmeyecek Abi, Hiç Beklemeyin.

Blizzard, satanik oyun serisi Warcraft'ın bir başka versiyonunun yapılmayacağını açıkladı. Blizzard basın sözcüsü John Malkovich yaptığı basın toplantısında, "Biz sizi kandırdık evladım. Biz kim Warcraft kim. Zaten ilk iki oyunu da kazara yapmıştık. Diablo ayrı bir olay. O da istem dışı oldu" dedi. Dedi demesine, ama iyi mi yaptı bilemiyorum.

Mayın Tarlası Color

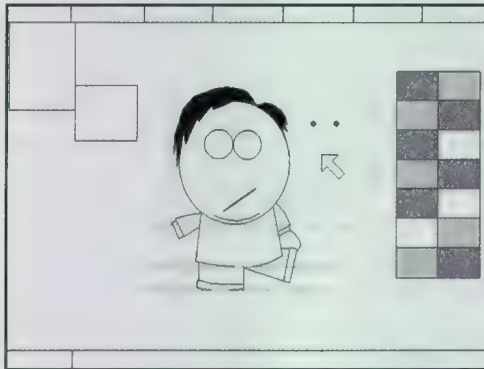
Nintendo'nun yeni oyun şeyi Mayın Tarlası Color piyasaya sürüldü. Bu şeyde, sadece Mayın Tarlası oyununu oynayabiliyorsunuz. Hem de renkli olarak... 16 bit renk derinliği ve 1 GB SDRAM'e sahip olan Mayın Tarlası Color, 50 cm x 100 desimetre boyuyla her yere taşınabiliyor. MTC'nin, Japonya fiyatı şimdilik 1 milyon akçe olarak belirlendi. Orta Doğu ve Balkan'larda da çok yakında piyasaya çıkacak olan MTC, çok menem bir şeydir. Bildiğiniz gibi değil.

Nintendo, geleceğin oyun şeyi MTC'yi, ilk olarak E8 fuarında gösterime sundu.

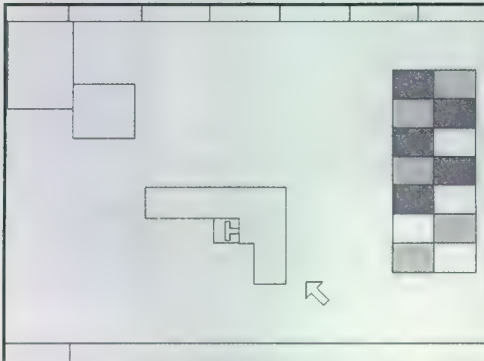
Kro-nik: Cehennem Şeyi

Uzun zamandan beri yapım aşamasında olan Kro-nik adlı oyun, GameKro Interactive tarafından yapılıyor. FPS tarzındaki oyun 3D tasarlanıyor. Oyunda 2021'de çıkacak olan Quake 4 motoru kullanılıyor. ID Software'le anlaşılan GameKro Interactive, oyunun şimdiye kadar çıkan FPS'lere hiç benzemediğini duyurdu. Cehennem Şeyi'nin çok da itici bir konusu var; bir adam cehennemin dibinde yaşamaktadır. Bu da GameKro adlı bir grup koca kafanın canını sıkılmaktadır. Bunun üzerine GameKro Cehennem'e gidip, bu kişiyi çok fena yapar. Sonrasını unuttum işte.

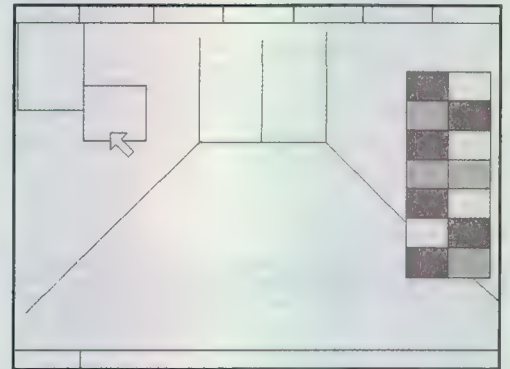
Halen hazırlanamayan Kro-nik için, GameKro Interactive konsept çalışmalarını yayınladı. Bunlar adam olmaz zaten. Kaç senedir bir oyun yapamadılar. Pugh.



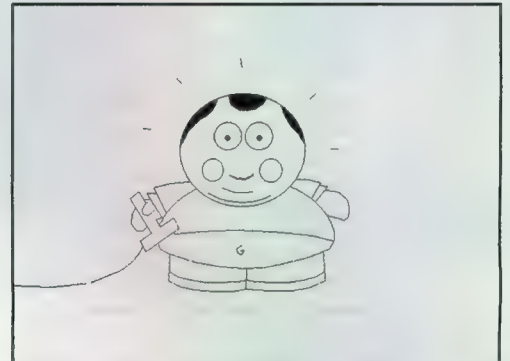
GameKro editörlerinden Fırt Fırt, Kro-nik'in karakter tasarımlarını hazırlıyor. Şu anda yapım aşamasında olan karakterlerden biri...



Oyunun silah tasarımlarıysa, Dıbizhan ve Persil Yeşilgözlü'ye ait. Bu iki kişi bir araya gelince ancak silah yapabiliyor. Yetenek işte.



Şaşan Şaşıran, oyunun bölüm tasarımlarını tasarlıyor.



Alp Büyük Beden şu an tasarım aşamasında değil. Yanlışlık olmuş. Daha nasıl tasarılсын zaten baksanıza şuna. Alp, oyunun beta-tester'ı. Bu resimde de oyunu test etmeye hazırlanıyor.

Konsol Dünyası

Paranue, Paranue...

Farkettiğiniz üzere, yine yaz geldi çattı. Yaz mevsimini karşılayan E3 fuarı da oldu bitti. Ben gittim mi? Hayır. İstanbul 2008 olimpiyat olayı yerine, E3 İstanbul olsa mesela?



Olmaz tabii...

Bu arada, konsol savaşlarından elini eteğini çeken bir konsolumuz var ki o da Dreamcast. Zaten hazırlık aşamasında olan oyunların çoğu "Xbox, PS2 ve Gamecube" için ibareleri taşıyor üstlerinde. Bu konsollar arasında Dreamcast, maalesef gözüküyor. Dolayısıyla, konsol savaşlarında şu anda PS2 lider durumda.

Tokyo Yarışı Detayları

Geçen ayların birinde önbakişını sunduğumuz, Ubi Soft'ın başkanlığı altında hazırlanan Tokyo Extreme Racer'in, birkaç yeni detayı elimize ulaştı. PS2 için düşünülen bu yarış oyununda 100 mil boyunca, gerçekçiyle birebir olan karayolları bulunacak. Her biri kendine has sürüş özelliğiyle, 300 adet yarışmacı bulunacak ve zorluk seviyelerini ayarlayabileceksiniz. Metropolis Street Racer'da bulunmayan araba parçası değiştirme özelliği, 120 değişik parça değiştirme imkanıyla, Tokyo Extreme Racer'da bulunacak. Takımınızın özel amblemini oluşturmak için de küçük bir editör içerecek olan oyun, yaz aylarının birinde piyasalarda olacak.



Mavi Kirpi 2



çak olan Sonic, ayrıca Sonic'in onuncu yaş gününü de kutlamış olacak. Dreamcast sahiplerine duyurulur.

Küçük Stuart

Amerika'da hasılat rekorları kıran, benim hiç bir anlam veremediğim, basit bir film olmaktan ileri gidemeyen Stuart Little, rekoruna güvenerek, Activision tarafından oyun haline getiriliyor. Şu an sadece Nintendo altında, Gamecube, Game Boy Advance ve Game Boy Color için üretilecek olan oyun, Stuart'ın birbirinden garip maceralarını konu alacak. Olayın korkunç boyutu ise, Stuart Little 2'nin, 2002'de bir zaman sinemalarda olacağı ve Activision'ın, bu film için de oyun hakkını satın almış olması.

Tony Hawk 3, 6 Konsolda

Biraz önce açıkladığım Dreamcast için oyun üretilmeme konusunda, Tony Hawk'ın 6 konsol için birden yapıldığını öğrendimce çok sevinmiştim. Daha sonra, bu 6 konsolun, PS2, Xbox, Game Boy Advance, Psx, Game Boy Color ve PC olduğunu duyunca, öyle kalamadım. Oyunun ikinci versiyonundan çok daha iyi grafikler ve efektler sunacak olan oyunda, kaykaycılarının ünlü kaykay merkezlerinde karşılaşabilecek ve ünlü kaykaycılarının yerine, kendi yarattığını kaykaycılarla da yarışabileceksiniz. Şu an bundan fazlası bilinmeyen oyun için, bir şeyler söylemek çok erken.



Lucozade İsim Değiştirdi

Ülkemizde ve diğer ülkelerde gözükmeyen, sadece İngiltere'de satılan enerji içeceği Lucozade, üreticilerin birer Tomb Raider hayranı olması nedeniyle, geçici bir süre Lara-zade olarak ad değiştirdi. Tomb Raider'ın filmiyle aynı zamana denk getirilmeye çalışılan bu isim olayının bir diğer amacı da, şişelerin, Croft Manor'da iki gün sürecek bir Tomb Raider mücadelesine katılma şansı sunması. Bu garip aksiyon tabanlı yarışmada da, filmde görülecek olan 5 Land Rover'dan birini kazanabileceksiniz. Haberin amacı ise, bir oyun kahramanının, neleri değiştirebildiği.



Yeni Efsaneler Geliyor

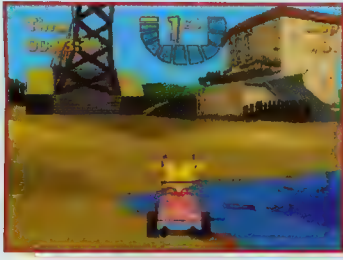
Xbox için hazırlanan oyunların haberlerinin ardı arkası kesilmiyor. THQ tarafından hazırlanan aksiyona dayalı macera oyunu New Legends, 2001 Sonbaharında hazır olacak. Son derece teknolojik bir Çin görüntüsü altında maceradan maceraya koşacağını oyunda, teknoloji, geleneksel mistisizm ve eski inançlar birbirine girdiğinden, garip bir dünya ortaya çıkmıştır. Anladığınız üzere, Cyberpunk türünde bir dünya imajı çizerek olan New Legends, sinematik dövüşler ve sürükleyici bir hikayeyi de beraberinde getirecek.

Batman Forever!

Tam da Batman'in unutulduğunu düşünüyorduk ki, Warner Bros, Batman of the Future ile, Batman'i tekrar çizgi karakter olarak ekranlara taşıdı. Bunun üstüne PlayStation'da başarısız bir de oyun gördük ama Ubi Soft, PS2 için hazırladığı Batman Vengeance ile iddialı olduğunu belirtmek istiyor. Basitçe, 3 boyutlu bir aksiyon-macera olan Batman, Warner Bros'un yeni Batman maceralarını konu alacak. 2001'in sonbaharında göreceğimiz oyun, Batman hayranlarına özenle duyurulur.



Nick-El-Odeon Racing



Çizgi filmler konsollarımızda gözük-meye devam ediyor. PlayStation için hazırlanan Nicktoons Racing, Infogrames'in kaliteli tarzını kullana-cak ve Nickelodeon'un en çok se-vilen çizgi filmlerindeki karakterleri içerecek. Bunlara rasında Rug-rats'den Angelica ve Tommy'nin yanında, CatDog, Angry Beavers ve

Sponge Bob Squarepants de bulunacak. 16 değişik pistte, çeşitli power-up'lar yardımıyla rakiplerinizi geçmeye çalışacağınız oyun, şu sıralar piyasada olmalı.

Ray Adam da Platform Değiştiriyor

Dreamcast'in en iyi oyunlarından olan, hatta bazı dergiler tarafından en iyi konsol oyunu olarak belirlenen Rayman, Rayman M ismiyle, PS2, Xbox ve PC için hazırlanıyor. Tabii

yine Ubi Soft kalitesiyle. Diğer Rayman oyunların-dan farklı olarak, çok kişili oyuna önem veren Ray-man M, dört rakibin, çeşitli tuzaklarla ve Rayman'in kendine has hareketlerini kullanarak, birbirlerini yo-ketmesine dayalı bir yapı sunacak. Rayman'in arka-daşlarını da içerecek olan oyun, PS2 ve PC için Kasım 2001'de, Xbox içinse 2002'de görülecek.



Helikopterler ve PS2



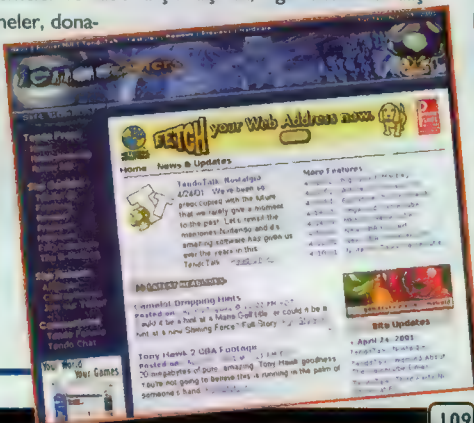
Thunderhawk: Operation Phoenix adıyla, son derece klişe bir görüntü sunan bu yepyeni helikopter aksiyonu, Core Design başkanlığında ve şu an için çok iyi grafikler sunuyor. Tam anlamıyla arcade tarzında bir yapıda olan Thunderhawk'in ataları Mega CD, Saturn ve PlayStation'a dayanıyor. Dolayısıyla, yeni oyunun iyi bir çıkış yapması beklenebilir. Birçok silah, uçuş şekli sunan oyun, etkileyici bir hız ve gece görüş olanağı gibi özellikler de içerecek. Tamamıyla 3 boyutlu haritalarda geçecek maceranızda, yer şekillerini füzeleriniz ve ateş gücünüzle etkileyebileceğiniz gibi, 2000+ poligon içerecek olan savaş makina-larında da, gözle görülür hasarlar görebileceğiz. Gerçek zamanlı ışıklandırmalar ve değişen hava olaylarıyla da dikkat çeken oyun, Eylül ayında piyasada...

InternetKonsolMerkezi

TendoGamers

www.tendogamers.com

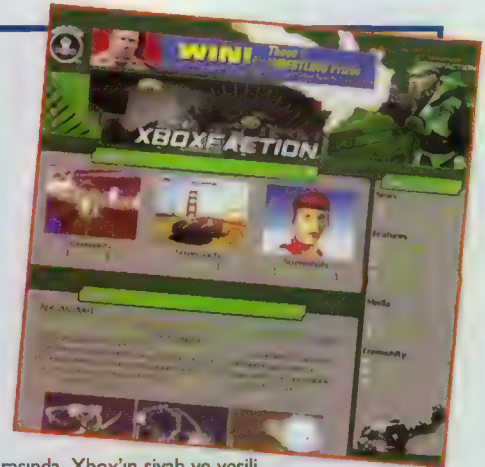
Nintendo'yu alın, Nin'ini alın, geri kalanını saklayın, sonuna oyuncular ekleyin ve sonuca bakın. Tendo-Gamers. Gamecube'un çıkışının yaklaşmasıyla birlikte, Nintendo hayranlarının da açtığı sitelerin ardı arkası kesilmiyor. TendoGamers da bunun son örneklerinden. İlk bakışta normal bir Nintendo sitesi gibi gözükse de, derinlere inince ileride çok iyi bir site olacaktı gibi gözükten TendoGamers, açılış olarak, en son Nintendo haberlerini ekrana getiriyor. Sitenin Game Boy Advance'i de içeriğinde bulundurduğunu söylememe gerek yok zaten. Eğer her yerde görebileceğiniz haberlerin ötesinde, konsol piyasasında dolaşan dedikodulara da ulaşmak istiyorsanız, Rumor Mill'e göz atmanız yeterli. Şamdan edasıyla düzenlenmiş bu bölümde, olabilecek veya hiç bir zaman olması beklenmeyen çeşitli dedikodulara ulaşabilirsiniz. Sitenin bir diğer orijinal bölümü ise, Tendotalk. Burada, sitenin yazarlarının, alakalı alakasız, birçok konuda yazısını bulabilirsiniz. Mesela sitenin dizaynının nasıl değiştiğini, bu kararı nasıl aldıklarını öğrenebilirsiniz. Şu anda aktif olmayan incelemeler ve haber arşivi dışında, diğer sitelerden alışkın olduğunuz ön incelemeler, donanım ve belirli konuları en ince ayrıntısına kadar inceleyen features bölümleri, ziyaret etmek için sizleri bekliyor. Sade ve kullanışlı dizaynıyla da zorluk çıkartmayan siteyi, tüm Nintendo fanatikleri bo-okmark'larının arasına ekleyebilir.



Xbox Faction

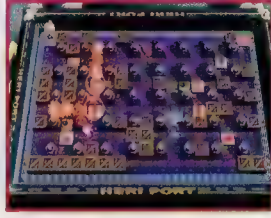
www.xboxfaction.com

Faction şirketler grubunun, daha doğrusu sonu faction'la biten siteler grubunu bir üyesi olan XboxFaction, eğer Xbox'la ilgileniyorsanız (ilgilenmeyen varsa ben hemen ilgisini çekeyim), tek başına tüm Xbox konularını içeren siteler arasında. Xbox'ın siyah ve yeşili-ni temel edinmiş dizaynıyla hemen dikkat çeken site, günlere bölünmüş haber arşiviyle, sayfalar boyunca süren bir görüntü sunuyor ki bu da sitenin büyük eksilerinden. Özellikle ülkemizde 56K modemler yaygın olduğundan, tüm sitenin yüklenmesi biraz zaman alabiliyor. Bunu atlattıktan sonra ise, sağdaki menü yardımıyla, istediğiniz bölüme rahatça ulaşabiliyorsunuz. Eğer ki Xbox haberlerini siteden önce bulabildiğiniz söylüyorsanız, Haberler bölümünün hemen altında yer alan Haber teslimi bölümüyle, siteye bilgi gönderebilirsiniz. "Ben incelemesiydi, ön incelemesiydi diye ayıramam, bir oyuna direk ulaşmalıyım" diyorsanız, Game Database bölümüyle, istediğiniz oyuna ulaşabilirsiniz. Aynı şekilde, çeşitli röportajlara ve donanım bilgilerine de, sağdaki menüden erişebilirsiniz. Kısa sağdaki menü olmasa, kitlenip kalırsınız. Xbox için açıklanan her oyunu rahatça bulabilmenin dışında, birçok ekran görüntüsü ve ufak videoya da ulaşmanızı sağlayan site, hangi bölüme giderseniz girin, size aradığınız oyunun baş harfini sormasıyla da, karmaşadan kurtulmanızda yardımcı oluyor. Xbox için tasarlanmış en iyi sitelerden biri olan sitenin kardeşi Ps2faction (www.ps2faction.com)'a da bakmayı unutmayın.



Bomberman El Değiştirdi

Activision, son yaptığı açıklamaya göre, Bomberman'ı dağıtma hakkını Hudson Soft'tan devraldığını açıkladı. Yeni çıkacak olan Bomberman'lar için Game Boy Advance'i ana platform olarak düşünen Activision, Bomberman dışında, popüler el konsolu için şu oyunları da hazırlıyor: Matt Hoffman's Pro BMX, Shaun Palmer's Pro Snowboarder, Spiderman: Mysterio's Menace ve X-Men: Reign of Apocalypse. Game Boy Advance almak da farz oldu anlayacağınız.



Payne, Max Payne...

Rockstar Games, Dreamcast ve PC için hazırlıkları devam eden Max Payne'i, modaya uyarak PS2 için de hazırladığını açıkladı. 2001'in belirlenmeyen bir zamanı piyasada olacak olan oyun, Payne'in Manhattan Mafyasıyla olan uyuşturucu problemini konu alacak. Oyunda, cinayet, kan, vahşet, yozlaşma, intikam ve şimdi burada sayamayacağım birçok konu yer alacak. PS2 için özel hazırlanan yeni render motoru da, daha iyi grafikler sunmak için özenle hazırlanıyor.

Wild Arms 3 mü Dediniz?

Şimdiye kadar hep bir dedikodu olarak konsol dünyasında dolaşan Wild Arms 3'ün yapım aşamasında olduğu haberi, artık kesinleşti. Şu an için bir RPG'den fazlası olduğunu bilmediğimiz Wild Arms 3'ün ufak bir teaser'ını yani fragmanını izlemek isterseniz, <http://www.scei.co.jp/sd2/wildarms3/> adresine bakabilirsiniz. Ben baktım; pişman değilim...

Jade Cocoon 2 de Dediniz Sanki...

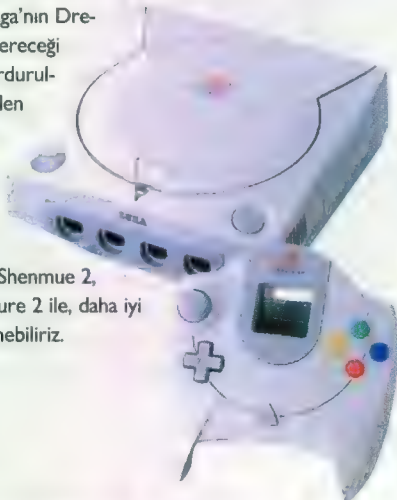
Çıkışıyla ortalığı birbirine katmayan fakat gelmiş geçmiş en iyi RPG'lerden biri



olarak nitelendirebileceğimiz Jade Cocoon'un devamı da, elbette PS2'ye geliyor. Ortalıkta gezinen ve size saldıran yaratıkları kendi kontrolünüze geçirmenizle ünlünen oyunun bu yeni versiyonuda, artık cep telefonlarıyla da, oyununuza yaratıklar ekleyebileceksiniz. Bu olay elbette ki sadece Japonya'da geçerli

Ve Hüzünlü Son...

Mart 2002. Bu tarihi tüm Sega-severler aklında tutsun çünkü bu tarih, Sega'nın Dreamcast oyunu üretimine son vereceği tarih olacak. Zaten üretimi durdurulmuş olan Dreamcast sisteminden sonra artık oyunlarını da göremeyeceğimiz Sega, multi platform oyun yapımına ağırlık vereceğini açıkladı. Eğer Pol-yanna'cılık oynamak istersek, Dreamcast içi üretilecek olan Shenmue 2, Crazy Taxi 2 ve Sonic Adventure 2 ile, daha iyi günler geçirebileceğimizi düşünebiliriz.



TOP 10 OYUN AĞI

1- Tekken Tag Tournament (PS2)

İşte beklenen an geldi. TTT'yi nihayet orada burada değil de, sakince oynamak imkanı elde ettim ve şu yazı bitsin, yeniden oynamak üzere televizyonun karşısına geçeceğim. O kadar ay beklemeye deydi kısaca.

2- Zone of the Enders (PS2)

PS2 gördük ya, hemen abartmak lazım. Z.O.E de, ilk açıklandığından beri beklediğim oyunlardan biriydi. Metal Gear Solid'in yapımcısı tarafından tasarlanan oyunda, dev robotlarla, uçsuz bucaksız şehirler üzerinde kıyasıya mücadele veriyorsunuz. Grafik ve efektler, açıklanamayacak derecede güzel.

3- Guilty Gear X (Dreamcast)

Playstation'da oynadığımda pek anlam veremediğim ama grafikleriyle Capcom oyunlarından bile iyi olan Guilty Gear'in yeni versiyonu Guilty Gear X, çok daha iyi grafik ve efektleriyle, vazgeçilmez dövüş oyunları arasında yerini alıyor. Oynanış konusunda Capcom oyunlarından biraz geride.

4- MDK 2 Armageddon (PS2)

Mdk'yi ne kadar sevdiğimi daha anlayamamışken ortaya çıkan Mdk 2 ile, aksiyon ve eğlenceyi bir arada hissettim. Bunun üstüne bir de Mdk 2 Armageddon çıkınca, PS2'de Mdk'nin ne kadar iyi olduğunu gördüm. PS2 sahiple-ri, Mdk'yla tanışmadıysanız, işte size fırsat.

5- Castlevania: Symphony of the Night (PSX)

Hangi yıldı hatırlamıyorum, Castlevania'nın bu son versiyonu piyasaya çıktığında oyunu almıştım fakat nedense oynamamıştım. Tozlu raflara bakarken hatırladığım bu muhteşem platform-aksiyon-RPG birleşimi oyun, Psx'in en iyi oyunları arasında. Eğer siz de benim gibi bu oyuna dokunmadıysanız daha önce, artık vakti geldi.

6- Dance Dance Revolution (PSX)

Bust a Groove ile dans oyunlarına karıştığımı itiraf edebilirim. Yine de üstünde garip garip hareketler yapacağım bir dans mat'ını almayı hala kaldıramam. İşte bu tip aksesuarları da destekleyen ve bir o kadar da zevkli olan oyunda kısaca dans ediyorsunuz. Zaten hayat da bir dans değil mi (bu söz böyle değildi sanki)?

7- Project Justice (Dreamcast)

Capcom'un 2 boyutlu dövüş oyunu dışında da dövüş oyunu yapabildiğini kanıtlayan bu zevkli oyunda, Tag Battle, yani eşli dövüş şansını yaşayabiliyorsunuz. Bunun yanında birçok güzel efekt ve onlara özel hareket de içeren oyun, tüm dövüş oyunu fanatikleri tarafından alınmalı.

8- Unreal Tournament (Dreamcast)

Açıkçası PC'de oynaması çok daha kolay olan fakat dev ekranda oynaması çok daha zevkli olan Unreal, yine listede yer alıyor. Zaten yakında oyun bulamayacağınız Dreamcast'inize güzel bir oyun istiyorsanız, Unreal arşivinizde yer almalı.

9- Mbleed (Dreamcast)

Aylar önce önbakışını yaparken, heyecandan heyecana koştığım bu korku macera oyunu, açıkçası kontrolleri ve oynanışı yüzünden beni hayal kırıklığına uğrattı. Yine de biraz korkmak ve değişik bir maceraya atılmak istiyorsanız, deneyebilirsiniz.

10- Black&White (PC)

Eh artık on numara boşaldığından, burayı da o ay oynadığım en iyi PC oyunu için rezerve edebilirim artık. Yakında Playstation'da da bir şekilde gözükecek olan bu yeni oyun standardı, herkes tarafından zaten alınmış, oynanıyordu, ben boşu boşuna tavsiye etmiyorum.



Dr. Civan Connect...

Geçtiğimiz on gün içerisinde Gamepro web sayfalarına uğrayan arkadaşlar, sayfada yayınlanan ilk editör yazımı okuma fırsatı bulmuşlardır. Uzunca bir süredir sürdürdüğüm web sayfası editörlüğü maceramı o yazıda kısaca özetledim ve biraz da kendimden bahsedip kendimce hoş bir tanışma&kaynaşma platformunu hazırladım.

Uzun yıllarını bilgisayar ekranı başında geçirmiş her sağlıklı Türk gencinin bilgisayarla başkalarına anlatacak yüz binlerce komik hikayesi olacağı tezinden yola çıkarak, yer yer bilgilendirici, çoğunlukla neredeyse South Park düzeyinde geyik (haşa!) yazılar yazmaya başladım. Ucundan üç beş beğenen kişi; eş, dost, akraba, bir de bizim "Yönetici Editör" (bu ihtişamlı sıfatı ilk gördüğümde çok beğenmiş, "ben de büyüyünce ondan olmak istiyorum demiştim), çıktı da, şu anda ilk kez bir dergide yazma deneyimini de yaşamaktayım. Zaten "dergi" kavramı, web yayıncılığı ile kıyaslandığında çok farklı ve bana göre çok cazip bir ortam. Özene bezene saatlerce yazdığımız yazılar, web server'ın ücra bir köşesinde yerini alıyor ve portalın ana sayfasında bizim ilginçleştirmek için kastığımız kısa giriş yazısının altındaki linkin tıklanarak açılmasını bekliyor. Okurumuz sayfayı diyelim kazara, bilip isteyerek ya da spotun cazibesine kapılıp sazanvarı bir şekilde açtı. Allah! Civan yine duramamış dök-türmüş o hafta, sayfalarca yazı browserda akıyor, yan taraftaki kaydırma çubuğu küçücük oluyor. Rahatsız, kuru bir sandalyenin üzerine tünemişsin, ekran ışığı gözünü almış... Kitap değil yaprağını çeviresin, okudukça kaydırmak gerekir, bin türlü külfet... Yani elin adamı iki geyik çevirecek, bir şakla-banlık yapacak, yazısını okuyayım diye insanın gözünü bozmasının alemi var mı? Yani, ben şahsen web'de rastladığım bu tip uzun yazıları okumam. Oturmuşsun tatlı tatlı geziniyorsun nette, winamp en sevdiğin şarkılarla dolu playlistini çalıyor. ICQ açık sonra bir yanda. "User is online" kim geldi bakalım? "Uh-Oh". Kız arkadaşın soruyor "Yarın hangi filme gidelim?" diye. "Uh-Oh" "Ay niye cevap vermiyorsun?"



- "Dr. Civan'ın yazısını açtım. 4 sayfa. Okuyorum şimdi"

Var mı böyle bir cevap ya? Olmuşsa böyle bir olay yaşanmışsa, hakikaten sevincimden ağlarım. Özetle demek istediğim şu: Web ortamı çok dinamik. İnsanlar genelde dökümanları okumak yerine hızlıca taramayı tercih ediyorlar. Sayfanın sonunda "Okuduğumuzu Anladık mı?, Cevap Verelim" tarzı bir script olmadığı için de, sayfanın hit'i biz editörlere kaç kişinin yazıyı gerçekten okuduğu bilgisini vermiyor. Doğrusu okunmama kaygısıyla bizim de içimiz rahat etmiyor.

Dergi öyle mi ama? Alırsın bayiden, poşetini yırtarsın. Odayı önce pis bir matbuat kokusu kaplar ama sonradan burnun alışır. Yayılırsın şöyle ya-tağına güzel güzel okur her sayfayı bellersin. Benim sayfaya gelince bir tarafın "geyik bu abi geç" dese de, bir tarafın "kaç milyon para saydın bu alete, okumadan geçmek israf olur" diye bastırarak galip gelir. Sen de "zarar etmemek" düşüncesi ile yazımı okur, bitirince koparıp külâh yapmak suretiyle kafana takar, güneşten korunursun ki böylece dergiden en efektif bir biçimde yararlanmış olmanın huzuruna erişirsin.

Şimdi haklı olarak diyeceksiniz:

"Abi bu oyun dergisi, iki yazıdır merakla bakıyoruz, Quake'ti Counter Strike'ti şu yana dursun, "saklam-baş" bile demedin oyun namına?" Böyle yazdım da aklıma geldi, hakikaten bazı insanlar oyun kavramını "geniş" tutuyorlar kafalarında. Bir web sitesi için ziyaretçilerin gönderdiği oyun hilelerini arşivlediğimiz bir günlerde, atıyorum "Dnkroz yaz tüm silahları al - Duke Nuke'm", "Ctrl+K ya bas bölüm geç- Dynab-laster" gibi yüzlerce hileyi düzenlerken gözümüze çarpan. "Valeyi des-

tenin en altına koy, sonra karıştırıp kesince üstten değil alttan dağıt - PİŞTİ" şeklindeki kayıt bizi dumurun sınırlarında dolaştırmıştı. Neyse, konudan sapmayayım. Evet itiraf ediyorum, oyunlarla pek aram yok, iyi bir oyuncu da değilim (Hangisi hangisinin sebebi ya da sonucu bilemiyorum.) El göz koordinasyonun çok zayıf, kabiliyet gerektiren oyunları hiç beceremem. Zaten bu eksikliği fark edip bu işe fazla gönül vermedim. Amiga zamanlarında joystickle, yoluna çıkan elmaları yiyip düşmanların üzerinden atlayıp, ekranın sağından soluna ilerleyen maymun türevi canlıyı zar zor idare eden ben, 3. Boyutta mouse+klavye kombinasyonu ile savaşım düşman öldürebileceğimi aklımdan bile geçirmedi. Bilgisayarın "oyun" dışı kısmıyla hep daha samimi oldum. Bu köşenin konsepti de zaten "bilgisayar sadece oyun aracı değil" ile "hayat sadece bilgisayardan ibaret" değil arasından gidip gelecek. Maksat geyik olsun, gülelim, eğlenelim, konu bahane...

"Hiç mi oynamıyorum peki oyun?". Olur mu canım? Arada geçiyor bizim elimizden de çeşitli oyunlar. Kışın bir Monkey Island serisine sardık ki arkadaşlarla sormayın, 1,2,3,4 derken kendimizi Guybrush Threepwood, bizim Burgazada'yı Jambalaya Island, Heybeli'yi de Monkey Island zanneder olduk.

Son zamanlarda "Zeus" denir bir oyunla da vakit öldürdüm çokça. Bir yunan sitesinin tüm sorumluluğu bindi ki omuzlarıma, bir hafta zor dayandım stresine. Doymak bilmez bir halk. Et verirsın ot ister, ot verirsın yün ister, yün verirsın bilmem ne ister.. Su, peynir, şarap, at, silah... Dedim "Ne doymak bilmez bir kavimmiş bu bir şükretmediler ellerindeki nimete". Bitiremeden lafımı ben, tanrıların gazabına uğradılar zaten. Haydi tapınak yap, canavarı kov, taş taşı, mermer kaz...

Yok, kimseye de nasip olmaz ki bu saatten sonra "Al yavrum, burası Sparta, burası Atina. Sen iki şehri bir güzel idare et" diye desin biri. Yani, oyundan elde ettiğimiz pratiği günlük hayatta kullanmamız mümkün değil. Şimdi "Counter Strike oynuyoruz da ne pratiğini uyguladık? Gerilla mı oluyoruz, çatışmaya mı gidiyoruz?" diyeceksiniz de en azından o oyunlarda gerginliğinizi atıyorsunuz, bu benim dediğim bilakis daha çok stres yapıyor.

Hoş konu sıkıntısı çekmeyiz ama bu tip köşeler interaktivite olunca daha bir renkleniyor. Nerede hareket, orada bereket. Siz görüşlerinizi, fikirlerinizi, yorumlarınızı, sorularınızı bana ulaştırın, bu bölümü hep birlikte zenginleştirelim. Bilgisayar donanımı ile ilgili sorunlarınızı da yazarsanız, köşe içinde değiniriz. Bu seferlik bu kadar. Görüşmek üzere...

Dr. Civan disconnects...

Hayat, Önyargılar ve Roleplay...

RPG evreni keşfimiz sürüyor... Geçtiğimiz ayki yazı da anlatacaklarımıza kısa bir ara verip, sizlerden gelen ortak soruları yanıtlamıştık. Bu aysa kaldığımız yerden devam ediyoruz.

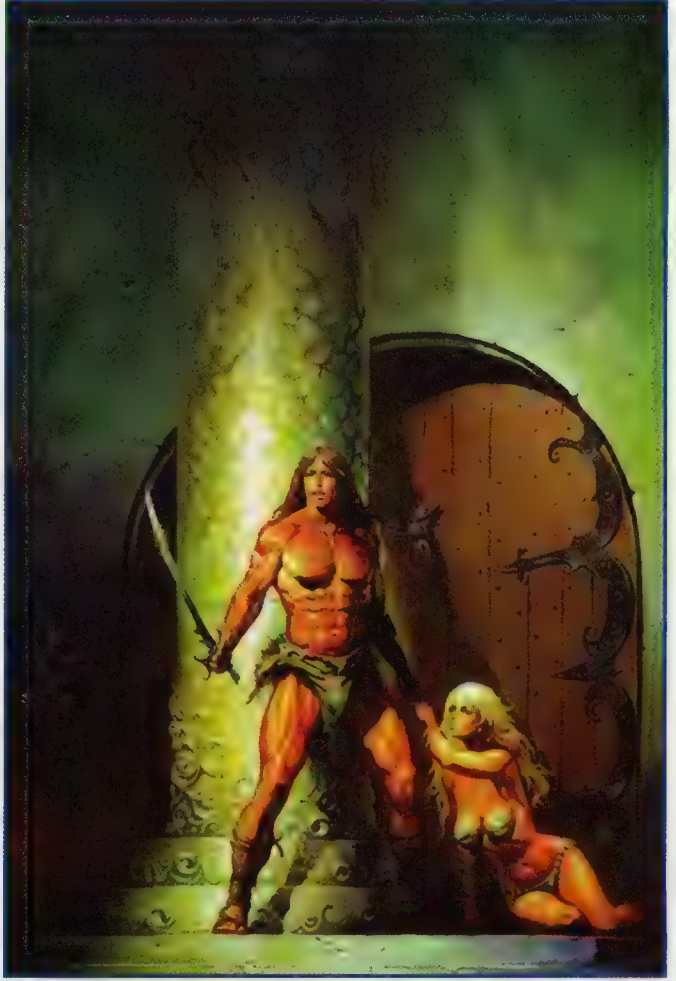
Türkiye'de özellikle son 10 yıl içinde çok büyük bir hızla gelişen RPG oyunları, sırf bu oyunlar için malzeme satan hobi dükkanlarının açılması ve eskiden çok zor temin edilebilen kitapların artık daha rahat ve hatta Türkçe bulunabilmesi ile kısa zamanda büyük kitlelere ulaşıverdi. Bu oyunu yeni duyan ve koltuğunun altında fantezi romanları taşıyan insanlar bir anda kendilerinin oyuna katılmış buldular. Üniversitelerde birbiri ardına "FRP klüpleri" kurulmaya ve bu klüplerin çatısı altında oyunlar oynanmaya başladı. Kısa zamanda hızla, sorunsuz bir şekilde yayılan RPG, çok geçmeden ilk derdlerini yaşamaya başladı.

Türk halkının iki büyük ön yargısı, RPG oyuncularının başını ağrıyordu. Bunlardan ilki, ne yazık ki yeniliklere yeterince açık olmamamızdı. Her türlü yeniliğe, özellikle de ne olduğu elle tutulur bir şekilde ortada olmayan yeniliklere genellikle şüphecilikle yaklaşma alışkanlığı RPG'leri de vurdu. Üstelik bu ön yargı, ikinci önemli ön yargıyla da birleşmeye son derece müsaitti; gençlere güvenmemek...

Bu, insanlara ilk bakışta çok garip gelen oyunu oynayanların %80'inin 25 yaşın altında olduğunu düşünürseniz ne demek istediğimi anlayacaksınız.

Hatta bir süre önce patlayan ve sokaklarda bir satanist avına dönüşen malum olaylar yüzünden pek çok RGP oyuncusu yarı şaka, yarı ciddi suçlandılar. Çünkü ellerinde Türkçe olamayan ve üzerinde garip resimler olan kitaplar taşıyorlardı. Eğer bir de bu oyuncuların görünüşleri, satanist avındakilerin hoşuna gitmezse sorgulanmaları hatta göz altına alınmaları işten bile değildi.

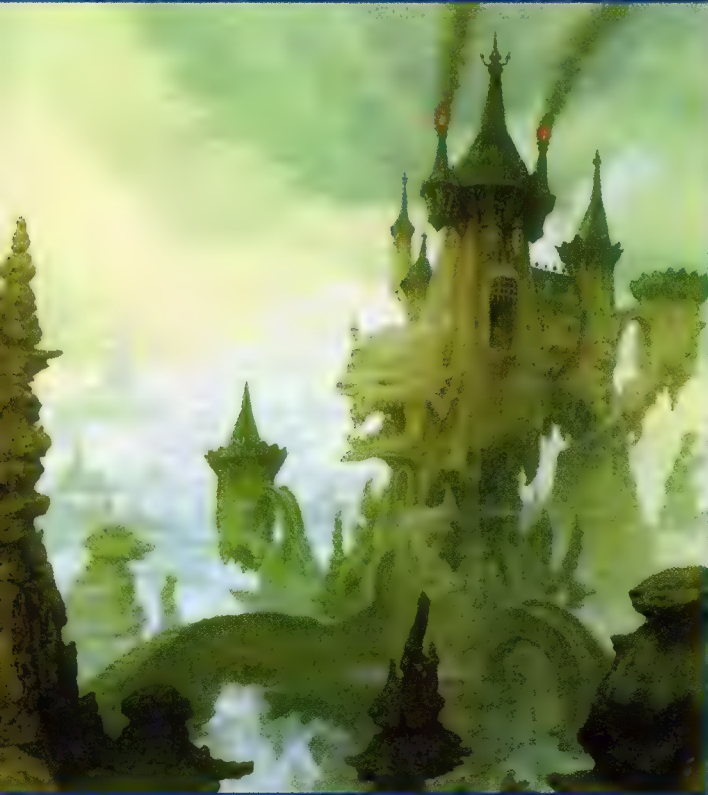
İşin ilginç tarafı bu olay sadece Türkiye'ye özgü bir durum değil. Yurtdışında da pek çok olay yaşandı ve yaşanıyor. Tabiki bu oyunlar ordalarda çok da



ha yaygın ve çok daha uzun süredir göz önünde. Çok sık olmasa bile arada sırada (özellikle basın kendisine yeni haber yaratmak istediğinde) yurtdışında Roleplay oyunlarını yaratan firmalar protesto ediliyor, oynayan oyuncular sanki dünyanın en kötü şeyi yapıyormuş gibi uyarılıyor, hatta "kurtarılmaya" çalışılıyor.

Bunun yanı sıra Amerika'da sırf Roleplay karşıtı bir organizasyon bile var; B.A.D.D. Bu organizasyon yayınladığı çizgi romanlar, dağıttığı broşürler ve düzenlediği konuşmalarla Roleplay'i kötülemeye çalışıyor. Buna karşılıklı özellikle T.S.R zamanında (Dungeons and Dragons oyununun babası olan firma. Daha sonra, geçen ay bahsettiğimiz Magic The Gathering oyununu üreten Wizards of the Coasts tarafından satın alındı ve adı pek geçmemeye başladı) B.A.D.D.'e karşı ciddi bir direniş vardı. Bildiğim kadarıyla şu sıralarda Amerika'da da bu tartışmalar epeyce durulmuş durumda. Ame ne zaman herhangi bir sebepten sorun yaşanan bir gencin odasında roleplay kitapları bulunsa, suç hep, hiç gerçek sebep araştırmadan oyuna yüklenir ve söylentiler alıp yürür.

Neyseki son zamanlarda hem Türkiye hem dünyada bu tip tartışmalar pek sıcak değil. Yine de ben çoğunuzun Roleplay hakkındaki olumsuz söylemleri duymuş olduğunuzu düşünüyorum. Ben bu konuda bir uzman değilim ama en azından bu konularda fikrimi söyleyebilecek kadar tecrübeliyim. Ve madem sizlere bu oyunu öğretmeye çalışıyorum, en iyisi daha sonradan kar-





şınıza çıkabilecek bazı şeyleri ben sizlere şimdiden söyleyeyim de sonradan sürpriz olmasın... İşte bazı söylentiler, hangi sıklıkla karşınıza çıkabilecekleri ve cevapları...

Söylenti: RPG İnsanı Delirtir!

Karşılaşma Sıklığı: 8/10

Yorum: Her insan hayal kurar ve hayal kurmak insanların zihinsel sağlığı için faydalı birşeydir. RPG'lerde de bir hayal dünyasında, kendinizi var olmayan bir karakterin yerine koyuyor olmanız özünde sağlıklı bir şeydir. Ama eğer oyuna kendinizi çok fazla kaptırırsanız, oyun bittikten sonra bile bir süre kendinizi hala oyundaymış gibi algılayabilirsiniz. Bu sürede genellikle oyuncular kafalarında, az önce hayal dünyasında yaşadıklarını muhasebesini yaparlar, yanlış ve doğrularını görmeye çalışırlar.

Ama eğer bu size çok sık oluyorsa, ben kendi adıma daha fazla oynamamanızı tavsiye ederim. Çünkü bunun çok sık tekrarlama sizi rahatsız edebilir. Böyle bir şey yaşarsanız, bu oyun size göre değil demek olabilir. Merak etmeyin Roleplay olmadan da yaşayabilirsiniz.

Söylenti: RPG İnsan İlişkilerine Zarar Verir!

Karşılaşma Sıklığı: 6/10

Yorum: Genellikle yeni RPG oynayanlara söylenir. Bu oyun zaman gerektiren bir oyundur. Oynamaya başla-

dıktan bir kaç hafta sonra, oynamayan arkadaşlarınız artık eskisi kadar sık görüşmemekten yakınmaya başlayabilirler ve bu muhtemelen doğrudur.

Çünkü ilk hevesle tüm boş vaktinizi Roleplay'e ayırıyor olabilirsiniz. Bu ilk hevesiniz geçtikten sonra her şey yoluna girecekti. Oyunların seansları daha düzenli bir hale gelir ve hem eski arkadaşlarınızla görüşebilirsiniz hemde Roleplay sayesinde edindiğiniz yeni arkadaşlarınızla. Bu noktadan sonra aksine arkadaşlarınız artar ve öğrendiğiniz yepyeni şeyler sayesinde insan ilişkilerinde daha da başarılı olursunuz.



Söylenti: RPG İnsanı Tembelleştirir!

Karşılaşma Sıklığı: 6/10

Yorum: Oyunun bir kaç kişinin bir evde toplanarak bir kaç saat boyunca oturarak oynamalarından dolayı ortaya çıkmış bir söylentidir. Eğer çevrenizde bu oyunla ilgili olumsuz yorum yapmak isteyen birileri varsa, bir kaç ufak tembeliğinizle beraber "sen eskiden böyle değildin" sözleri ile pekiştirilerek kullanılır. Pek zararlı değildir. Ufak bir çaba ile öyle olmadığınız ispat edilebilir.

Söylenti: RPG Şeytan İcadıdır!

Karşılaşma Sıklığı: 1/10

Yorum: Bunu söyleyen insanlar, bir kaç yüzyıl önce aynı şeyi bisiklet için söylüyorlardı. Sonra radyo için söylediler. Son zamanlarda ise anlayamadıkları herşey için söylüyorlar. Dikkate almaya değmez.

Bu ayıkta bu kadar. Sanırım artık Roleplay'i daha yakından tanıyorsunuz. Belkide yavaş yavaş oyununun kurallarından bahsetmeliyiz. Belli olmaz belki önümüzdeki ay başlarız. O zamana kadar kendinize iyi bakın.

iki film birden:

Mazes and Monsters (1982)

Tom Hanks, pek çoğumuzun severek izlediği güzide bir Hollywood oyuncusudur. Fakat bizim Tom'un kariyerinin ilk yıllarına talihli bir filmle başladığını biliyor muydunuz? 1982 yılında çevrilen film halen zaman zaman Türk televizyonlarında bile yayınlanıyor.

Peki bu filmi böyle talihli yapan ne? Film tam anlamıyla bir RPG karşıtı propaganda filmi... Filmin başrolündeki Tom abi ve diğer 3 arkadaşı "bu çok kötü oyunun" tuzağına düşüyorlar ve delirmelerine ramak kalıyor. Allahtan en sonunda polis şefi ve bir kaç iyi yürekli insan onları kurtarıyor...

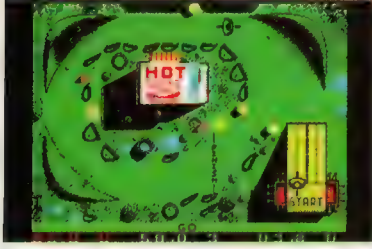
Dungeons and Dragons (2000)

Ve 2000 model bir film; Dungeons and Dragons. Bu filmde aksine, en popüler roleplay oyunlarından olan D&D'nin resmi filmi. Fark ise Mazes and Monsters'da kahramanlar oyunu oynayan karakterlerken, Dungeons and Dragons'da izlediğiniz macera oyunun içinden. Bu film oyunla herhangi bir mesaj verme çabası içinde değil. Tek yapmaya çalıştığı sizi bir maceranın içine sürüklemek.

Sonuç?

Sonuç olarak bana kalırsa madem bu işle az çok ilgileniyorsunuz iki filmi de izlemeye çalışın (tabi henüz izlemediyseniz). Her ne kadar iki filmde "hayatınızın filmi" olacağını düşünmüyorum olsam da en azından görmenizin faydalı olacağına inanıyorum. Üstelik dungeons and Dragons'taki görsel efektler tek başına bile görülmeye değer.

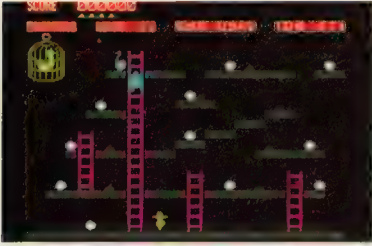
Kafa Ayarları...



BMX Simulator: Benim de BMX bisikletim vardı eskiden



Bionic Commando: Koş biyonik koş...



Chuckie Egg: Neredesin sen Chuckie ;)



Saboteur 2: Ne oynudu ya...



Spindizzy: Spindizzy de yok ki artık...



Bubble Bobble: Baloncuk baloncuk

Kafa ayarı nasıl uğraştırırdı adamı be. Hatırladınız mı? Elimizde tornavidalar, teybin üstündeki ışığı kırmızı yapmak için kendi kafa ayarımızı bozardık. 12 kb'lık bir oyun için sabaha kadar uğraşırdık, ama sonunda da yapardık. Kafa ayar programı denen şey de bunalımdır çocuklar. Bu program şeysi, kasetlerin ilk sırasında bulunurdu. Yukarıdan aşağıya doğru akan yamuk yamuk çizgileri toplamaya çalışırdık. Bir de, kasetteki her oyunun bir numarası vardı. Oyunu oynayabilmek için, önce oyunun numarasına kadar teybi sarar, sonra load yazıp play'e basardık. Sonra da oyun çıkmazdı. Zaten bir oyunun çıkması bizim için olaydı.

Çok sonra anladım, inanılmaz olan bu yaşadıklarımızmış. Sadece oynadıklarımız değil; oyunların çıkması için kafa ayarı yapmamız, bilgisayarçıya gidip oyun çektirmemiz, listeden oyun seçmemiz, ayda iki kere oyun almamız veya oyunların çıkmasını beklerken sessiz kalmamızmış... Her şey çok mu geride kaldı? Belki de...

Spectrum...

BMX Simulator

BMX Simulator, Spectrum'daki ilk yarış oyunlarından biriydi. İki insan kişiyle yanyana oynayabildiğiniz BMX Simulator, en çok pislik yaptığım oyunların başında gelirdi. Ortasında Hot Dog'çu bulunan bir parkurda, bir yukarı bir aşağı yarışırdık. Hep de yenilirdim nedense. Ben de yenildikten hemen sonra, en yakın arkadaşımın kafasına Spectrum'u atarak uzaklara kaçardım (oturma odasına işte). Oh olsun. Yenmeselerdi o kadar.

Bionic Commando

Bu bir Bionic Commando. Oyun tam bir aksiyon. Ormanlık bir yerde, sağa sola ipler atarak tırmanmaya çalışıyordunuz ve karşınıza geleni vuruyordunuz. İlerledikçe oyun daha da zorlaşıyordu. Doruk'la sırayla oynardık. Ben yenerdim. Hep de yenilecek değilim ya evladım.

Chuckie Egg

Yumurta ki ne yumurta. Spectrum'un ve Commodore'un efsane platform oyunu... Chuckie Egg, klasik platform oyunlarından pek farklı olmasa da çok eğlenceliydi. Oyun kare kare ilerliyordu ve her karede yeni bir şey çözmeye çalışıyordunuz. O sıralar, bu oyunu beraber oynadığımız efendi kişilikli bir arkadaşşıma yumurta derdim. Çok kızardı be. Çocuğun gelişiminde olumsuzluk yaptım (çok bir iyi cümle kurabiliyorum).

Saboteur 2


Ya ben bu oyuna ne diyeyim. Çocukluğum nerelerde kalmış bak sen. Saboteur mükemmel bir aksiyon oyunuydu. İnanılmaz bir atmosferi vardı. Bu oyunla ilgili her şeyi kabus gibi hatırlıyorum. Oynarken çok korkuyordum. Siyah bir adam vardı. Oyunda ne yapmaya çalıştığımızı tam olarak hatırlayamıyorum, ama karşımıza çıkan adamları ve yeşil bir bahçe hatırlıyorum. O bahçeye gidince yere yığılırdık. Hiç çözemedim bu oyunu, ama bu geceyi Saboteur'a ayırıp yeniden korkmaya başlayabilirim.

Spindizzy

Spindizzy, belki de zamanının en orijinal oyunuydu. Oyunda bir topaçı, ince blokların üzerinde kontrol ediyordunuz ve yere düşürmemeye çalışıyordunuz. İnanılmaz eğlenceli ve heyecanlıydı. Çok iyi oyundu çok... Nerede şimdi...

Bubble Bobble

Balonlu malonlu bir oyundu bu da. Spectrum'dan sonra oyun salonlarında da görmüş olmalısınız.

Bu aylık da bu kadar işte. Unutmadan; benle birebir olarak aynı şeyleri paylaşan okuyucum Taner'e, buradan bir selam yollamak istiyorum. Pişt, naber be Taner :) Bir dahaki ay görüşürüz. Kendinize çok iyi bakın. 

Nostaljik

| Oyun | Sistem | Tür |
|--------------------------------------|--------------|------------------|
| 1. River Raid | Atari 2600 | Action |
| 2. Sensible World of Soccer | Amiga 500 | Futbol |
| 3. Emlyn Hughes International Soccer | Commodore 64 | Futbol |
| 4. Lemmings | Amiga 500 | Strateji |
| 5. Panama Joe | Spectrum | Platform |
| 6. Dark Earth | PC | Action-Adventure |
| 7. Wolfenstein | PC | FPS |
| 8. Prince of Persia | PC | Platform |
| 9. Commando | Spectrum | Action |
| 10. Dune | Amiga 500 | Strateji |
| 11. Frogger | Spectrum | Action |
| 12. Doom | PC | FPS |
| 13. Quake | PC | FPS |
| 14. Yo! Joe! | Amiga 500 | Platform |
| 15. One on One | Commodore 64 | Basketbol |

Günlük Yayın Akışımız

Hemen yanlış anlamayın. Bu yazının bazı tercihlerle hiçbir alakası yok.

Haber bültenlerinde sık sık duyduğunuz "Küreselleşen Dünya"nın bir parçası olmanız için, sizin de biraz küreselleşmeniz gerekiyor. Kilolarınızdan ve fiziksel şeklinizden de bahsetmiyorum. Ne mi zirvalıyorum? Okumaya devam edin efemim.

Üretimin merkezi olan batı ülkeleri, ürettikleri malları pazarlayacakları dış pazarlar olarak, kültürleri kendilerininkinden çok farklı olan biz zavallı doğu ülkelerini seçtiklerinden beri, yapılan bu "masum" sömürünün adına verilen isim bu: Küreselleşme. "Dünyayı küreselleştiriyoruz" diyorlar. Hayır, kutuplardan basık, ekvatorundan şişkin küremsi dünyayı tam bir küre yapmak için, ekvatorundan tutup sıkıtlıkları söylenemez. Televizyon, Internet, sinema filmleri ve bilgisayar oyunlarıyla dünyayı küreselleştiriyorlar ve bizi de küçük birer misket haline getirdikten sonra, bu yusuvarlak cam kürenin içine atıyorlar.

Lahmacun yemeye gittiğinizde yanında neden Cola istediğinizi düşünün. Veya tam bir fast food kisvesine bürünmüş "fast lahmacun" zincirlerinde sizi karşılayan, kasiyer, garson, güler yüzlü, şapkalı ve yapmacık kızların, arka tarafta hamur yoğuran delikanlılarla aralarında geçen diyalogları hatırlayın: "İki lahmacun lütfen! Acısı bol olsun!"

Küreselleştirildiğimiz için kot pantolon giyiyoruz efendiler! Ve yine küreselleştirildiğimiz için Internet'te "sörf" yapıyoruz, saçlarımızı jöleyip "cool" takılıyoruz, olur olmadık yerlerde "abandone" oluyoruz, ICQ'da "chat"leşiyoruz. Bunun neresi mi kötü? "Walla" ben bir şey demedim!

Korkmayın, küreselleşen yalnızca, delikanlılığından ödün vermeyen biz Türk milleti değiliz. Geleneklerine göbek bağıyla bağlı Japonlar da, suşi yerken Jennifer Lopez dinliyorlardır, emin olabilirsiniz. Fakat başka bir ülkenin bizdeki müzik küreselleşmesi kadar yuvarlak bir kültür evrimi geçirdiğini sanmıyorum. Babasının yıllardır teptiği horonu beğenmeyen, ama bunu ona bir türlü anlatamayan Karadenizli gençlerin, sürekli hayalini kurdıkları hip-hop-zıp-zıp müziğe ve dolayısıyla onun getirdiği kültüre, yine bir Karadenizli müzisyenin (!) kемеңce destekli fırlama şarkısı sa-


yesinde kavuştuklarını, bu tarzın genç yaşlı herkes tarafından çok beğenildiğini hatırlayın. Ne, siz de mi sevmiştiniz? Evet, bence de fena değil. Ne o, küreselleşiyoruz galiba. Peki, Rock müziği denen ilacı seneler boyunca Türk halkına içiremeyen uzun saçlı şarkıcıların, şişenin içine biraz türküz tozu kattıktan sonra geldikleri yerlere bakın. Beğenin: Kıraca'tan "Karahisar Kalesi," ardından Pentagon'dan sert bir "Uzun İnce Bir Yoldayım."

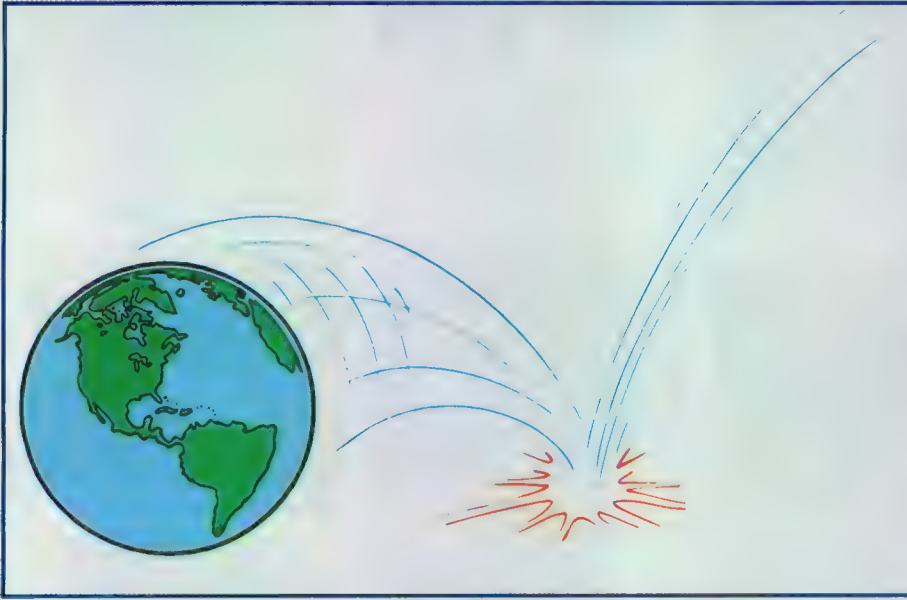
Küreselleşme küreselleşme bir hâller oluyoruz, sadece görünüşümüz değil, alışkanlıklarımız, tavırlarımız, sohbetlerimiz, kullandığımız kelimeler de bir bir değişiyor. İşte biz bu yüzden, yabancı marka arabalarla gidilen, yabancı müzik çalan diskolarda, aslında olmayan dans maharetlerimizi sergileyebilmek için, yabancı dans figürlerinin öğretiliği dans kurslarına gidiyoruz. Yine bu yüzden karnımız açığında aslında sağlıklı olan Türk yemekleri yerine, yapay lezzetli hamburgerleri tercih ediyoruz.

Son sürat küreselleşebilmek için elimizden ne geliyorsa yapıyoruz. Köydeki tarlalarını satın İstanbul'a gelen ve Taksim—Beşiktaş hattında çalışmaya başlayan bir minibüs şoförü, bu yüzden, aslında ne işe yaradığını bilmediği CD'lerden iki tanesini dikiz aynasının yanına, iki tanesini de yanındaki kapının camına yapıştırıyor. Kızlar bu yüzden, asırlardır Türk kadın tipi olan "balık eti" görünümünden, televizyonda gördüğü ve hayran kaldığı Cameron Diaz görünümüne terfi edebilmek için rejim yapıyorlar. Dikkat ettiniz mi? Saçlarında Wella jöle sürülü, bacasında LEVIS pantolon, ayağında Slazenger ayakkabı var ve buram buram Chantagé—Paris kokuyor.

Belki de her şey, dünyanın yuvarlak olduğunu söyleyen Copernic'in suçudur. Evet, belki Katolik Kilisesi gerçekten bu deli adamı asmalydı. Kim bilir? Dünyayı tek bir oturma odasına çeviren televizyonun mucitlerinde kabahat aramalıyız belki de. Ya da Internet alt yapısını kuranları eleştirmeliyiz.

Hayır, dünyanın bu yeni düzeninden kimse tam anlamıyla tek başına sorumlu değil ve inanması güç ama bu olaya bizim siyasetçilerimiz bile karışmış değil.

Dikkat edin, her an küreselleşebilirsiniz. Belki çoktan küreselleştiniz fakat bunun farkında olmayabilirsiniz. Bu nu kendinize alıştıra alıştıra söyleyin: "Ben küreselleşmiş olabilirim, bunda korkulacak bir şey yok." Ardından şu sorulara kendiniz için cevap verin: Paranız sınırsız olsa; Her gün öğle yemeklerini nerede yerdiniz? Hangi marka pantolonu, tişörtü ve ayakkabıyı tercih ederdiniz? Tatilde nereye gitmek isterdiniz? Kiminle tanışmak ve onunla bir gün geçirmek isterdiniz? Hangi marka arabanın hangi ülke yapımı tercih ederdiniz? Hangi müzik grubunun bütün albümlerini alırdınız? Eğer bu sorulara vereceğiniz cevaplar arasında bir tane bile yerli kelime geçmiyorsa, geçmiş olsun, siz çoktan küreselleşmişsiniz. Hey, ama korkmayın, bakın biz de küreselleşiyoruz, "Walla. 



LUNAR²

ETERNAL BLUE

COMPLETE

Lunar 2: Eternal Blue'nun keyif kaçırın bitişli son söz değil. Bu Pro Strateji rehberinde, sizinle beraber bu uzun maceraya çıkacağız; en ender nesnelerin yerini sizlere göstereceğiz; ve sizi oyunun asıl gerçek sonuna götüreceğiz. Mage-or Mike

Epilogue

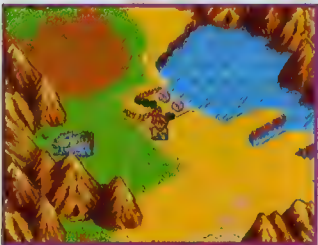


Lunar 2: Eternal Blue'yu henüz yeni bitirdiniz ve kahramanınız (bu örnekte Hiro) kızı kurtaramadı. İlk bitişin ardından memory card'a yüklediğiniz kayıtlı oyunu yükleyin. Adı tam olarak "Epilogue" olmalı. Şimdi oyunun gerçek sonunu görebilirsiniz ve ekstradan birkaç zindan daha keşfedebilirsiniz. Bununla birlikte tamamlamanız gereken ufak bir görev daha var.

Herşeyi Baştan Alalım

You start back at Gwyn's House with Ruby. The first order of business is to re-form your battle group by finding all four of your colleagues. The easiest way to collect all the party members is to use the city of Dalton as a reference point. Dalton is west of Gwyn's House.

Ronfar



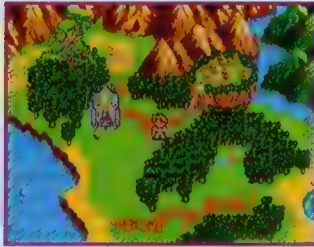
Takımınızın, bulacağınız ilk üyesi Raculi şehrindeki Ronfar olacak. Raculi şehri Dalton'un batısında yer alıyor. Ronfar'ı sahildeki evlerden birinin içinde bulabilirsiniz.

Mauri's Bromide 1 ve 2



Raculi'yi terk etmeden önce Mauri'yle konuşun. Size Mauri's Bromide 1'i verecek. Mauri's Bromide 2'yi Mauri'nin evinin arkasındaki sandığın içinde bulabilirsiniz. Bulacağınız bir sonraki takım üyesi Lemina.

Lemina



Dalton'dan kuzeye doğru devam edin. Bu şekilde Vane'e varacaksınız. Lemina'yı şehrin taht odasında bulabilirsiniz.

Lemina size şaka yapıyor olsa da ona ücret (fee) ödemeyi kabul edin. Taht odasının kuzey-doğusundaki kütüphaneye geldiğinizde durun. Arka duvarın karşısındaki yeşil kitabı inceleyin. Şimdi taht odasına geri dönün ve Miria ile konuşun.

Borgan's Bromide



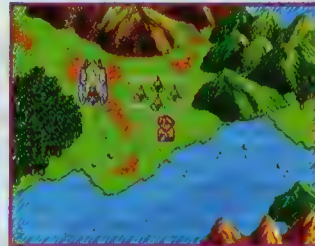
Taht odasını terk etmeden önce Borgan'la konuşun ve Borgan's Bromide'i alın.

Luna's Bromide



Taht odasının güney-batısında yer alan bir evde Luna's Bromide'i bulabilirsiniz. Evin içindeki kadınla konuşun ve onu size vermesini sağlayın. Hiç zorluk çıkarmıyor.

Jean



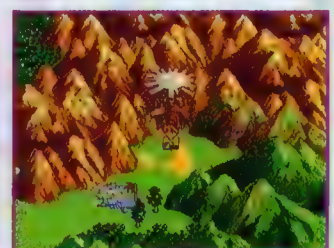
Vane'den itibaren güneye ve ardından Nota'ya ulaşmaya kadar da Doğuya devam edin. Nota'daki köprü'nün altından geçin ve Carnival'a ulaşmaya kadar kuzeye doğru devam edin. Jean, Carnival'in arka kısmında açık bir alanda duruyor.

Jean's Bromide 3 ve 4



Burada ayrıca Jean's Bromide'leri bulabilirsiniz. Jean's Bromide 4, kuzey-doğu köşesinde yer alan sandığın içinde, Jean's Bromide 3'ü ise güney-batı köşesindeki mavi saçlı adamdan 3000_ karşılığında satın alabilirsiniz.

Leo



Şimdi takımınızın son üyesini bulalım. Carnival'den güneye, ardından doğuya gidin ve Mystic Ruins'e ulaşmaya kadar devam edin.

Lucia's Bromide 3 ve Chaleon's Bromide

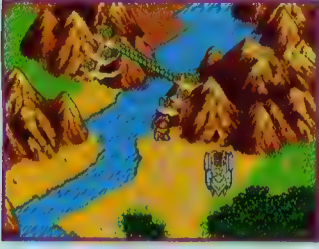


Harabelerden içeri girmeden önce bahçedeki perilerden biriyle konuşmalısınız. Size Lucia's Bromide 3'ü verecek. Sizi çatıya ulaştıran teleporter'in bulunduğu odada Ghaleon's Bromide'i de bulabilirsiniz.



Mystic Ruins'in en yüksek noktasına çıkan. Burada Leo'yu bulacaksınız. Şehrin girişine uzun uzun yürümek yerine bir tane Dragonfly Wing kullanarak oraya kolayca ulaşabilirsiniz. Takımı tamamladığımızı göre, şimdi maceraya yeniden başlayabiliriz.

Tamamlanmamış İş



Şimdi son savaşa yollanmadan önce yolunuzun üzerinde bir çok yerde durmalı ve ender nesneleri toplamalısınız. Ayrıca beraberce kayıp Bromide'ları da bulacağız.

Nota

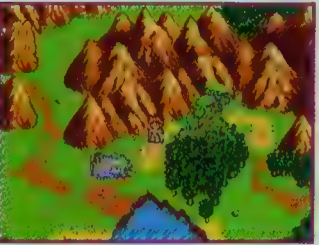


Dragonship Destiny ile Nota'ya varın ve şehre doğu tarafından girin. Köprüye bağlı evden içeri girin ve köprüyle konuşun. Sizden bir iyilik yapmanızı isteyecek. Kabul edin ve Kyle'a iletmeniz için size verdiği mesajı alın. Kyle şehrin batı ucundaki (köprüden geçin) barda oturmuş kafayı çekmekte meşgul. Kyle'a mesajı verin ve onu biraz gaza getirip vazgeçmemesini sağlayın.

Hafıza Kristali

Şimdiye kadar Hafıza Kristali (Rememberizer Crystal) almış olmanız lazım. Bu kristal sayesinde oyundaki bütün filmleri görebiliyorsunuz. Fakat bunu ancak o filmin oyun içinde geçtiği yere ulaştığınızda yapabiliyorsunuz.

Taben's Peak



Nota'dan batıya ve kuzeye devam edin. Taben's Peak'e ulaşacaksınız. Taben's Peak Vane'in kuzey-batısında yer alıyor.

Lucia's Bromide 4



Gondolun yanında duran adamla konuşun ve onu ikinci kata çıkarın. Kuzeydeki odadan içeri girin kuzey-batı

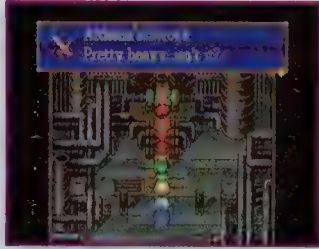
köşesindeki kapıya doğru gidin. Hapishaneye girin ve hücrenin kuzey-doğu köşesindeki sandığın içinden Lucia's Bromide 4'ü alın.

Lucia's Bromide 2



Bir önceki odaya geri dönün ve kuzey doğu köşesindeki koridoru takip edin. Oradan, kuzey duvarına bakan ortadaki kapıdan girin. Bebekle konuşun ve Lucia's Bromide 2'yi alın.

Althema'nın Kılıcı



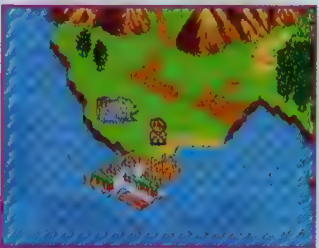
Bir önceki odaya geri dönün. Kuzey duvarına bakan en batıdaki kapıdan girin. Nall ile konuşun. Nall size Althema'nın Kılıcını verecek. Hiro'yu bu yepyeni silahıyla kuşatın.

Nall's Bromide



Odadan çıkın ve bir sonraki alanda, kuzey duvarının karşısında, içinde tataravalli olan odadaki çocukla tekrar ve tekrar konuşun. En sonunda size Nall's Bromide'ı verecek. Artık Taben's Peak'ten ayrılma vakti geldi.

Meribia



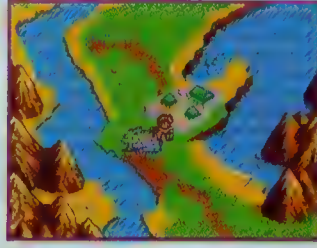
Taben's Peak'ten ayrılınca güney-batıya doğru yola çıkın. Meribia'yı bulana kadar yolunuza devam edin.

Lemina's Bromide



Şehre girin ve Tunnels of Terror'e girin. Burada, labirent gibi karmakarışık mezar odalarından birinin içindeki hazine sandığında Lemina's Bromide 4'ü bulacaksınız.

Horam

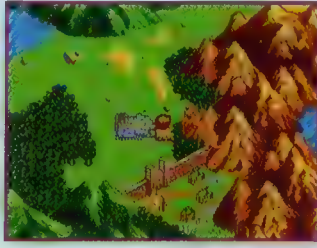


Meribia'dan batıya doğru yönelin. Horam'ı bulana kadar batı yönünde ilerlemeye devam edin.

Jean's Bromide 1

Şehrin batı ucundaki Drunken Fist Dojo'ya girin ve yaşlı adamla konuşun. Size Jean's Bromide 1'i verecek.

Takkar



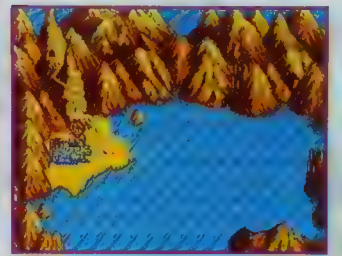
Mystic Ruins'in güneyine doğru devam ederseniz Takkar'ı bulursunuz. Burası aynı zamanda bir sonraki durağınız oluyor.

Mystere's Bromide



Kapıda duran adamla konuşun. Size Mystere's Bromide'ı verecek.

Dragon's Nest

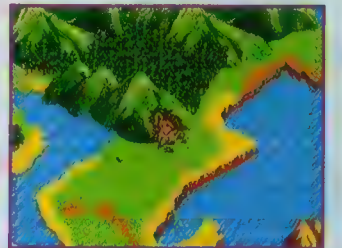


Bir sonraki zindan maceranız Dragon's Nest olacak. Azado'dan batıya doğru gidin ve kuzeye dönün. Bu katlarda aşağıda listesini verdiğimiz nesneleri bulabilirsiniz.

- KAT B1: Goddess Hairpin
- KAT B2: Goddess Bracelet
- KAT B3: Nameless Sword
- KAT B4: Dragon Shield
- KAT B5: Sage Staff
- KAT B6: Hiçbir şey
- KAT B7: Life Jewel
- KAT B8: Silver Light
- KAT B9: Chaos Armor
- KAT B10: Gale Crest

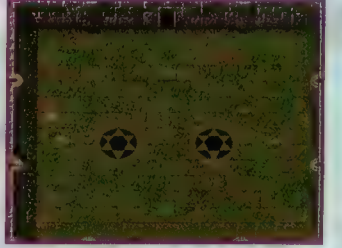
B10 katında Gale Crest'i bulduktan sonra, zindandan kaçmak için Dragonfly Wing'i kullanın.

Brave Labyrinth



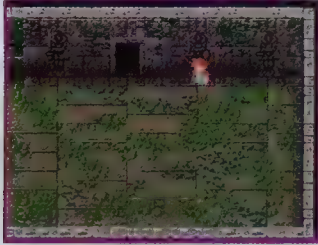
Bir sonraki zindan durağınız Horam'ın kuzeyinde yer alan Brave Labyrinth. Buraya gitmeden önce yoldaki satıcılardan ihtiyaç duyacağınız her şeyi almış olduğunuzdan emin olun. Hiro'nun Althema Kılıcını kuşanmış olması da çok önemli. Ayrıca Gale Crest ve Goddess Crest'le de kuşatmalısınız.

Bölüm 1: Kilitli Kapıyı Açma



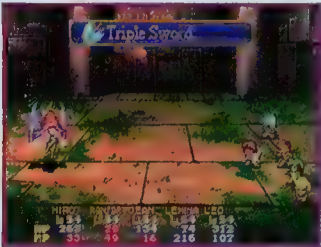
İlk odanın ortasında, yere işlenmiş dört adet kılıç sembolü yer alıyor. Ayrıca kuzeydeki duvara bakan kapı da kapalı. Kapıyı açmak için her bir kılıç sembolünün işaret ettiği odalardan girip içerideki canavarları temizlemelisiniz. Eğer bu odada düzenek tetiklenmeden canavarların hepsini hallederseniz, odanın ortasındaki iki adet yıldız sembolünden birinin üzerine çıkın. Bu sayede daha fazla yaratık ortaya çıkacak.

Bölüm 2: Düzenli Çözme



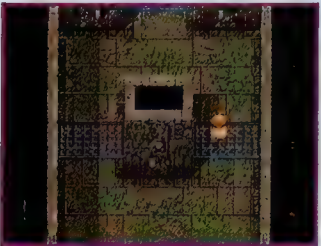
Karşılaşacağınız beş odanın her birinde dörder tane heykel yer alıyor. Doğru heykeli incelediğinizde sizi bir sonraki odaya götürecek kapı açılacak. Bununla birlikte, eğer yanlış heykeli incelerseniz, kendinizi otomatikman bir savaşın ortasında bulacaksınız.

- Birinci odada, soldan ikinci heykeli inceleyin.
- İkinci odada, soldan üçüncü heykeli inceleyin.
- Üçüncü odada, soldan birinci heykeli inceleyin.
- Dördüncü odada, soldan dördüncü heykeli inceleyin.
- Beşinci odada, soldan üçüncü heykeli inceleyin.



Eğer yanlış bir heykeli incellerseniz ve sonucunda bir savaşın ortasında kalırsanız, Lady Charme ve canavarlarıyla yüzleşmek zorunda kalacaksınız. Eğer başınıza bu gelirse, önce Lady Charme'nin icabına bakmalısınız. Aksi takdirde üzerinize doğru bir Charm büyüsü yapar ki, takımınız neye uğradığını şaşırır. Eğer hangi odada olduğunuzu karıştırıyorsanız, bir önceki odaya gidebilirsiniz.

Bölüm 3: Uzun Koridor



Sizi bekleyen bir sonraki zorluk, yerden fırlayan kazıklı tuzaklarla dolu uzun bir koridor. Yerdeki her bir tuzaktan zarar görme veya görmeme şansınız eşit. Eğer bir kazıklı tuzak düzenegini harekete geçirirseniz bütün takımınız bundan zarar görecektir.

- İlk kazıklı tuzakta sağdan geçin ve devam edin.
- İkinci kazıklı tuzakta soldan geçin ve devam edin.
- Üçüncü kazıklı tuzakta soldan geçin ve devam edin.
- Dördüncü kazıklı tuzakta soldan geçin ve devam edin.

- Beşinci kazıklı tuzakta sağdan geçin ve devam edin.
- Altıncı kazıklı tuzakta sağdan geçin ve devam edin.

Bölüm 4: Hazine?

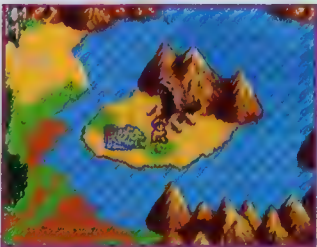
Hazine sandığını açmadan önce herkesin maksimum sağlık ve zırha sahip olduğundan emin olun. Neden mi? Çünkü sandığın içinde, hazine sandığının içindekini almadan önce yenmeniz gereken bir boss bulunuyor.

Hero's Talisman

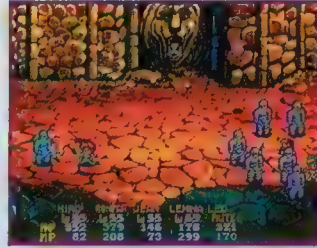


Her ne kadar, savaşmak zorunda olduğunuz üç tane boss olsa da (Sword Arm, Fist Arm ve Hero's Talisman), siz ataklarınızı Hero's Talisman üzerinde yoğunlaştırmalısınız. Eğer, Sword Arm veya Fist Arm'dan herhangi birisini öldürürseniz, Hero's Talisman kolayca tekra yeni bir tanesini karşınıza çıkaracak. Fakat ortaya çıkan her bir Fist Arm'ı da yok etmelisiniz, çünkü fırlatıldan elektirikli küreler takımınızın başına büyük bela açıyor. Ronfar bu savaş esnasında Shining Litany kullanmalı. Diğerleri de yüksek level ataklarıyla düşmanlarına saldırmalıdır. Jean'ın Blue Dragon Fist'i, Leo'nun Blue Grizzle Blade'i, Lemina'nın Catastrophe'u (bu büyü 51. seviyeye ulaştığında öğreniyor) ve Hiro'nun Triple Sword'u bu savaş için uygun ataklar olacaktır. Ronfar her raund'da Tranquil Litany büyüünü yapmalı. Savaşın ardından Hero's Talisman ile ödüllendirileceksiniz. Dragonfly Wing'lerden birini kullanarak zindanı çabucak terk edin.

Lionhead



Şimdiki durağınız Lionhead. Burası Z-back'in güney-doğusunda yer alıyor. Burada karşılaşacağınız canavarların çoğu şimdiye kadar karşılaştığınız bütün canavarlardan daha zor ve öldürücü.



Temel olarak, burada uğraşacağınız dört canavar türü var. Working Stiffler sö dinleyecek cinsten yaratıklar değiller. Bu yüzden Jean'ı veya Lemina'yı Clear Ring'le veya bir başka statüsü olmayan değiştirme nesnesiyle donatın. Working Stiffler fiziksel ataklara karşı dayanıksızlar. Bununla birlikte, eğer Working Stiff'lere yardım eden bir Mummy Lord varsa, Mummy Lord'u yendiğinizde bütün Working Stiffler yere yıkılacak. Hiro'nun Triple Sword'u Mummy Lord üzerinde çok işe yarıyor.



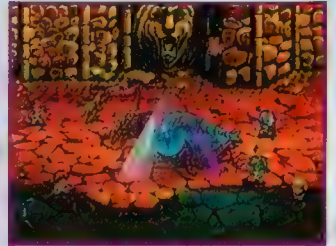
Mutant Kaplumbağalar (Mutant Turtles) çok güçlü bir savunma mekanizmasına sahiptir. Lemina'nın Catastrophe büyüünden ve Crematorium sihir ataklarından ise çok etkileniyorlar. Güçlü bir ısıtığın yanı sıra, Bu kaplumbağalar ortalığı birbirine katacak yıldırım fırtınalarıyla da saldırabiliyorlar. Bir kaplumbağanın kovicimlandığını gördüğünüzde dikkat edin ve ona en yakın takım üyenizi uzağa bir yere çekin. Aksi takdirde karakteriniz büyük zarar alabilir.

Karşınıza çıkacak son cins canavar ise Dark Eye. Bu yaratık çok güçlü, bu yüzden ona dikkat etmelisiniz.

Devil Eye



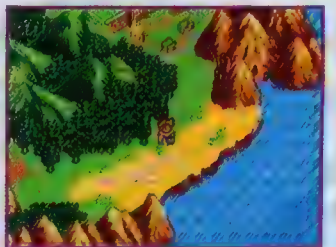
Devil Eye zor bir boss. Onu yenmenin anahtar noktası, takımınızı sürekli olarak tam sağlıklı olarak tutmak ve bütün sihirli ataklarınızla üzerine saldırarak. Savaşın ilk başlangıcında, Hiro'ya bütün takım üzerinde Burning Rage büyüsü yaptırın. Lemina'nın Ice Arrows büyülerini kullanmasını sağlayın. Leo'yu Soul Blade ile kuşatın. Jean ise Devil Eye'a Blue Dragon Palm ile vursun. Hiro, Cross Boomerang'ı kullanmalı. Ronfar ise Divine Litany büyülerini hazır hale getirmeli.



Devil Eye'in kendine has güçlü atakları var. Bunların en güçlülerinden biri karakterlerinizden birine fırlattığı balonlar. Fakat, onun en güçlü atığı, bütün takım üyelerine kan kusturan holografik prizması. Her ataktan sonra bütün takım üyelerinin sağlığını yenilemeyi unutmayın. En sonunda Devil Eye yere yıkılacaktır.

Savaşın ardından, sandıklardan Silver Light, Helling Ring ve Fierce Fist'i alın. Ardından üstteki yeşil düğmeye basın. Zindandan çabucak kaçmak için bir tane Dragonfly Wing kullanın.

Althena's Spring



Lucia's Pendant'ı kullanarak Takkar'a ışınlanın. Bir sonraki zindana girmeden önce tüm takım arkadaşlarınızın sağlığını yenileyin. Eğer yeterince nesneniz yoksa yolunuz üzerindeki kasabalarda durup biraz alış veriş yapma zamanı gelmiş demektir. Hazır olduğunuzda Takkar'ı terk edin ve güneydeki kasabanın girişine doğru yönelin. Bir sonraki alanda güneye yönelin ve ardından ormana girne kadar batı yönünde devam edin. Ormana girdiğinizde, doğuya yönelin ve Althena's Spring'e girin. Kuzey duvarına bakan kapıdan devam edin.

Hiro's Bromide

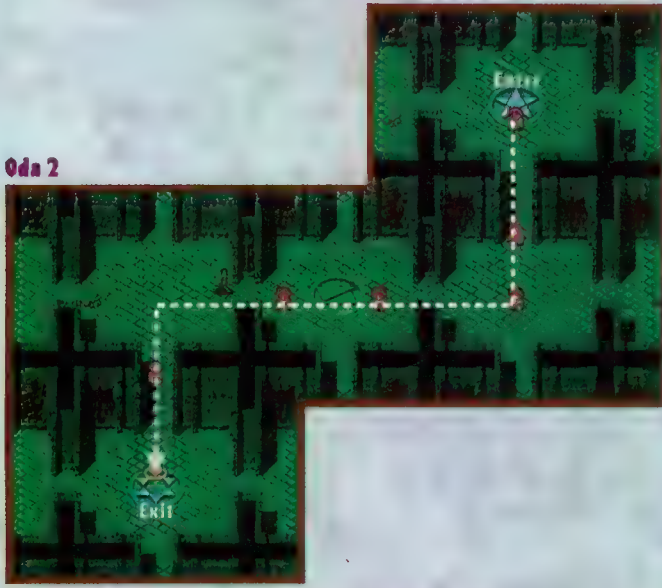
Lionhead Top 2'de Hiro's Bromide'i bulabilirsiniz. Kuzeydeki kapıdan geçerseniz Devil Eye isimli boss'la karşılaşacaksınız.

Kayıp Labirent

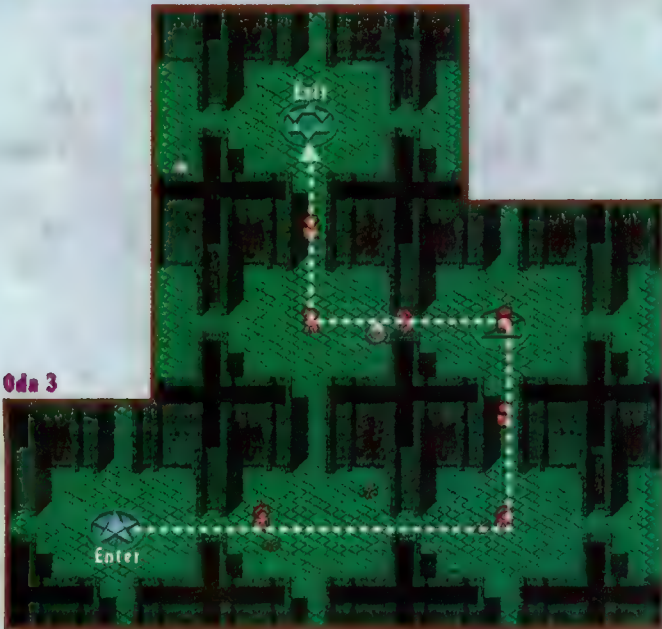
Bir sonraki odada teleporter pad'in üzerine çıkın. Şimdi sizi bekleyen bir dizi labirent benzeri oda var. İşte, her oda için gitmeniz gereken doğru yolları aşağıdaki şekillerde bulacaksınız.



Oda 1

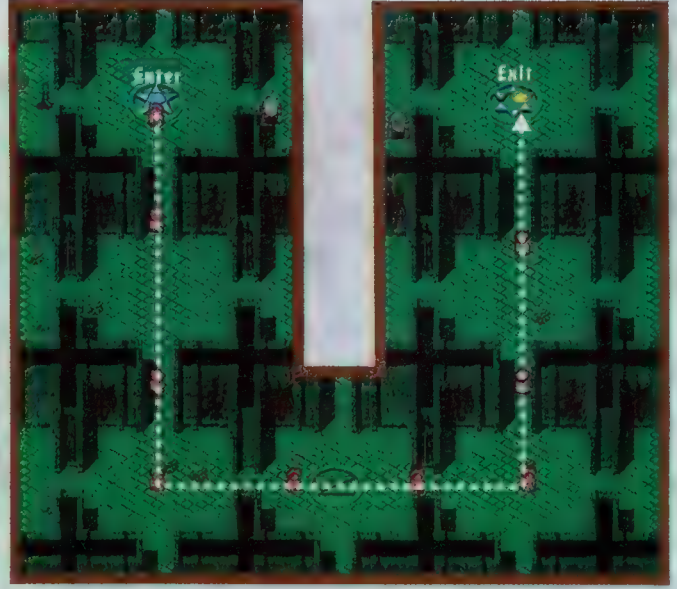


Oda 2

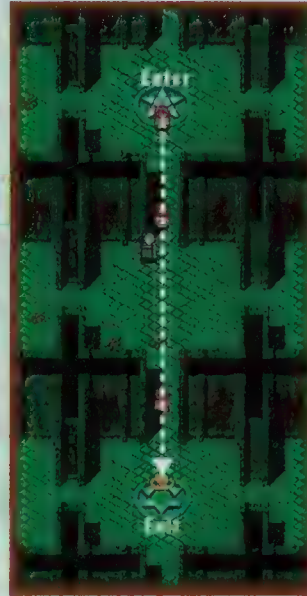


Oda 3

Oda 4



Oda 5



engelleyeceksiniz.

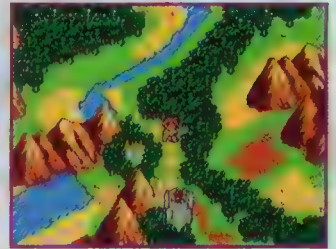
Bu "sağlıkçı" gardiyan gittikten sonra ufak gardiyana odaklanabilirsiniz. Ondan sonra kılıç tutan uzun boylu olanla uğramanızın vakti gelmiş demektir.

Alex's Ocarina

Bu zindanın ödülü, kuzey duvarının karşısındaki define sandığının içinde yer alıyor. Alex's Ocarina'ya kavuştunuz. Bu sayede artık oyundaki herhangi bir müziği dinleme şansınız var. Zindandan çıkmak için bir adet Dragonfly Wing kullanın.

Ejderhanın İki Gözünün Tam Ortasına

Water Ruins



Oyunun sonunu görmenizi sağlayacak son iki nesneyi de bulma zamanı geldi. Dragonship Destiny ile Nota'ya gidin. Oradan güney-batıya doğru yola çıkın. Water Ruins'e ulaşacaksınız. Artık su seviyesi alçaldığına göre şehre girebilirsiniz.

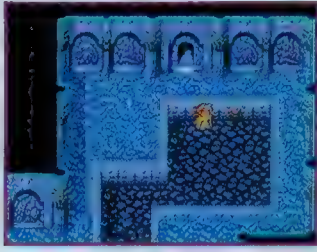
Üç Gardiyan

Beşinci odadan sonra, bütün takımınızı iyileştirin ve boss'la karşılaşmak için kuzeye doğru gidin (aslında üç boss demeliyim). Şövalye Gardiyan (Knight Guardian), Sihirbaz Gardiyan (Mage Guardian) ve Melek Gardiyan (Angel Guardian).



Savaşa, Hiro'nun Burning Rage büyüsiyle başlayın ve Ronfar'a Divine Litany yaptırın. Saldırı için ise, Jean'in Blue Dragon Fist'ini, Lemina'nun Catastrophe'unu ve Leo'nun Grizzle Blade'ini kullanın. Öncelikle elinde asa taşıyan gardiyana odaklanın. Bu sayede onun diğer iki gardiyanı iyileştirmesini

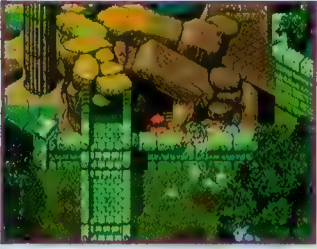
Water Ruins 1. Kat



Odanın doğu ve batı uçlarındaki ejder şeklindeki iki adet butona basmadan odadan çıkmazsınız. İki butona birden bastığınızda, kuzey-doğu ve kuzey-batı uçlarındaki havuzlardaki su boşalacak. Boşalan havuzların ikisine de girin ve kuzey duvarına yakın yerdeki kırmızı butona basın. Odayı terk etmeden önce, hazine sandığını açın ve Saint

Clothes ve Goddess Armor'u alın. Güney ucundaki kaopidan dışarı çıkın.

Water Ruins 5



Şimdi dışardasınız. Batıya, ardından kuzeye gidin, merdivenlere.

Water Ruins 2. Kat

Bu kattaki dört butona da basarak sizi bir sonraki bölüme ulaştıracak havuzdaki suyu boşaltmalısınız. Burada, odanın içindeki hazine sandıklarının içinde bir tane Sage Robe, Dragon Helm ve Berserker Claw da bulabilirsiniz.

Water Ruins 3. Kat

Bu kattaki butonlar için telaşlanmanıza gerek yok. Tek yapmanız gereken Life Jewel ve Silver Light'ı almak. Sizi bir sonraki odaya götürecek kapı, bu katın kuzey-doğu köşesinde bulunuyor.

Water Ruins 4. Kat

Burada basit bir bulmaca sizi bekliyor. Çıkış, odanın güney-batı köşesinde yer alıyor.

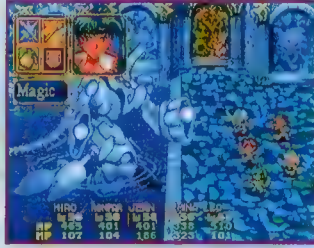
Water Ruins 5. Kat-1

Bütün takım üyelerinizin tam sağlıklı olduğundan emin olun. Ayrıca, hepsi maksimum MP'ye sahip olmalılar. Çünkü bu katta sizi zor bir boss bekliyor. Savaşa başlamak için odanın kuzey yönüne doğru gidin. Bununla birlikte, boss'a görünmeden kaçabilmeniz için gizli bir geçit de mevcut. Bu gizli geçit, odanın doğu kısmında girdiğiniz kapıya yakın bir yerde bulunuyor.

Water Ruins 5. Kat-2

5. Kat-1'deki kısayolu kullanarak buraya geliyorsunuz. Kuzey duvarındaki kapıdan çıkarak bu odayı terk edin.

Water Guardian



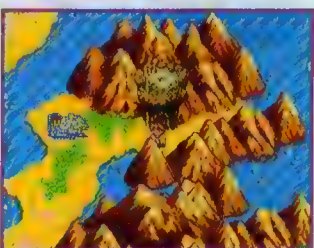
Eğer boss'la savaşmak istiyorsanız, bildik taktiklerle savaşa başlayın. Hiro, Burning Rage ile, Ronfar da Divine Litany ile savunma yapsın. Jean, Blue Dragon Fist ile, Lemina, Catastrophe ile ve Leo da, Buzz Blade ile saldırıya geçmelidir. Water Guardian su ve yıldırım büyülerini kullanarak saldırıya geçiyor, ama en etkili saldırısı, takımınızın bir üyesini içine alıp zarar veren balon büyüsüdür. Balonun içine giren takım üyesi, iyice zayıflayana kadar balondan kurtulamaz.

Left Sapphire Jewel



Buraya hangi yoldan geldiğiniz için hiç önemli değil. Ödül aynı: Sapphire Jewel. Bir adet Dragon Fly Wing kullanarak buradan kaçın.

Dragon Ruins



Gwyn's House'un kuzeyinde bir sonraki hedefiniz olan, Dragon Ruins bulunuyor. Aşağıdaki katlarda, yanlarında yazan hazineleri bulabilirsiniz.

- 4. Kat: Justice Rod, Dragon, Armor
- 5. Kat: Scarlet Wrap
- 6. Kat: Lion Helm, Archer Crest, Goddess Gauntlet
- 8. Kat: Silver Light

9. Kat

9. kata ulaştığınızda bütün takım üyelerin iyileştirin ve MP puanlarını tamamlayın. Çünkü bu katın sonunda çok güçlü bir boss sizi bekliyor. Ayrıca oyunu kaydetmeniz de, büyük yarar sağlayacaktır.

Phantom Sentry



Yine bildik yollardan savaşa başlayın; Burning Rage/Divine Litany büyülerinizle. Ayrıca Jean kendi kendine Slam Dance yapmalı ve aynı anda Blue Dragon Fist büyüsünü kullanmalı. Hiro, Triple Sword'u, Leo, Soul Blade'i ve Lemina da Catastrophe'u kullanmalı. Bununla Phantom'la savaşırken dikkat etmeniz gereken çok önemli bir şey daha var: Phantom ne zaman bütün takımı küçük bir grup haline getirerek toplarsa, bir sonraki raund için Defend komutunu kullanarak ve birbirlerinden ve Phantom Sentry'den uzaklaşmalarını sağlayın. Eğer bu taktiği başarıyla uygulayamazsanız, Phantom bütün takımınızı dümdüz edecek bir enerji topu gönderecek.

Right Opal Jewel



Savaşta sonra doğu ucundaki kuzey duvarına yakın kapıya yönelin. Bir sonraki odaya yine aynı yöndeki kapıya doğru gidin. Ejder kafası heykeliyle ve Right Opal Jewel ile karşılaşacaksınız. Bu zindandan kaçmak için bir tane Dragon Fly Wing kullanın.

Starlight Forest



Devam etmeden önce yine biraz alışveriş yapmak isteyebilirsiniz. Dragon Ruins'den, Starlight Forest'a ulaşana kadar kuzey-batı yönünde ilerleyin. Ormanın içinde Star Dragon Tower'a ulaşana kadar ormanın içinde ilerleyin.

Star Dragon Tower



Ejder kafası heykeline ulaştığınızda daha önce bulduğunuz sağ ve sol jewel'ları doğru yerlere koymalısınız. İçerideyken, azıli canavarlarla dolu altı kattan sağ çıkmazsınız gerekiyor. Yedinci kattaki büyük savaş için einizden geldiğince çok sayıda Silver ve Silver light toplamazsınız gerekiyor. Ayrıca yol boyunca karşınıza çıkan her bir canavarın da çok güçlü olduğunu unutmayın, özellikle Bomb Angel'lara çok dikkat edin. Bu top taşıyan canavarlarla karşılaştığınızda elinizden geldiğince çabuk öldürmelisiniz. Aksi takdirde bir kaç turn içinde takımınız darmadağın olacaktır.

Star Guardian

Yedinci katta Star Dragon2la karşılaşacağınızda, ona Lucia'yı bulmanız gerektiğini söyleyin. Böylece Star Guardian'la savaşa başlayacaksınız.



Bu savaş sırasında yalnızca bir saldırınızda güvenmeniz gerekiyor: Triple Sword. Bu büyüyü saldırınızı kullanarak ardı ardına Star Guardian'a ataklar yapın ve sağlığını 150 HP civarına düşüğünde Passion Fruit kullanarak kendinizi iyileştirin. Ayrıca MP'niz 30'un altına düşüğünde Silver Light ile kendinizi besleyin.



Savaşta sonra yapmanız gereken tek şey Blue Star'a gitmek. İşte gerçek son burada, keyfini çıkarın.



PlayStation 2

Star Wars Starfighter

Christmas FMV Sequence, Görünmezlik ve dahası...



Ana menüden Option'ı Seçin. Options menüsünden de Code Setup'ı seçip hileleri aktif hale getirmek için karşısındaki kodu girin. Eğer kodu doğru girdiyse, hilenin ismi gözükecek ve otomatik olarak kilidi açılmış bölüme gideceksiniz.

| | |
|----------------------------|----------|
| Christmas FMV Sequence: | WOZ |
| Default Ekran: | SHOTS |
| Director Modu: | DIRECTOR |
| Cockpit Görünüşünü Kapama: | NOHUD |
| Görünmezlik: | MINIME |
| Jar Jar Modu: | JARJAR |
| Planet Gallery: | PLANETS |
| Uzay Gemisi Galerisi: | SHIPS |
| Herşeyi Açma: | OVERSEER |
| Oyuncu Yeteneklerini Açma: | BLUENSF |
| İki Oyunculu Görevi: | ANDREW |
| Cast ve Uzay Gemileri: | HEROES |
| Krediler: | CREDITS |
| Yapımcı Takım: | TEAM |
| Simon: | SIMON |

Nintendo 64

Excitebike 64

Debug Modu, Görünmezlik ve dahası...



A Cheat Code münüsünü açmak için ana menüdeyken aynı anda **L**, sağ-**C**, alt-**C**, **A**'ya basıp, hileleri aktif hale getirmek için karşısındaki kodu girin. Eğer kodu doğru olarak girdiyse, hilenin ismi ekranda belirecektir.

| | |
|-------------------------|------------|
| Debug Mode: | IMGOINGNOW |
| Invincibility: | MOWER |
| Odd Color Mode: | ROTCOLS |
| Transparent Rider Mode: | XLURIDER |

PlayStation 2/DVD Player

Three Kings

TV Spot ve Web Site Şifreleri



TV Spot: Ana menüden Special Features'ı, sonra da Production Notes'u seçin. Production Notes ekranından Origins'i seçip, **Yukarı'ya basın**. Portakal el bombası gözükecektir. **X'e basıp** sonraki ekrana gidin. Tekrar, **X'e basıp** başlangıç ekranına dönerek gizli TV Spot'u görün.

Web Site Şifresi 1: Special Features menüsünde Cast & Crew'i seçip, **Yukarı'ya basın**. Portakal el bombası gözükecektir. **X'e basıp** ve **Three Kings Events'in** Web sitesini kullanmak için gerekli şifresini alın.

Web Site Şifresi 2: Special Features menüsünde 'Continue'u iki kere seçip final menüsüne gelin. **Aşağı, Aşağı, Aşağı'ya basarak** portakal el bombasını görünür hale getirin. **X'e basıp** ve **Three Kings Events'in** Web sitesini kullanmak için gerekli olan diğer şifreyi de alın.



PlayStation 2



Knockout Kings 2001

Career Modunda Boksörleri Açma



Game Modes ekranında Career'i oradan da New'i seçin. Create Boxer ekranında, uygun olan boksörün karşısındaki kodu girerek boksörü açın. Eğer kodu doğru olarak girdiyse, bir kalabalık gürültüsü duyacaksınız ve açılan boksörle dövüşmeye başlayacaksınız.

| | |
|------------------|----------|
| Ashy Knucks: | MECCA |
| Barry Sanders: | MRBARRY |
| Bernando Osuna: | OSUNA |
| Charles Hatcher: | HATCHER |
| Chuck Zito: | ZITO |
| David Bostice: | BOSTICE |
| David DeSagbon: | DEFIAGBN |
| David DeMartini: | DEMART |
| Jason Gambi: | JGIAMBI |
| Joe Mesit: | BAILEY |
| John Bott: | JBOTTI |
| Junior Seau: | JRSEAU |
| Muhammad Ali: | SBATISTE |
| Owen Nolan: | OWNOLAN |
| Ray Austin: | AUSTIN |
| Steve Francis: | STEVEF |
| Trevor Nelson: | NELSON |

PlayStation



Spec Ops: Stealth Patrol

Ölümsüzlük



Sign In ekranında ROCKSTAR kodunu isim olarak girip, yeni bir oyun başlatın. Oyunu durdurun ve Game Options menüsünde "Invulnerability" seçeneğini seçili hale getirip, X'e basarak hileyi aktif hale getirin.

Dreamcast



Army Men: Sarge's Heroes

Tüm Karakterler, Kar Görevi ve dahası...



Ana Menüden Input Codu seçip, aşağıdaki hileleri ve level'ları aktif hale getirmek için karşısındaki kodu girin. Eğer kodu doğru olarak girdiyse, Sarge birşeyler söyleyecek ve hilenin veya bölümün adı ekranda gözükecek.

| | |
|-----------------------------|--------|
| Tüm Karakterler: | BTELN |
| Saffire Making of Sequence: | SFFRMV |
| Shrap Görevi: | SRFPNK |
| Kar Görevi: | BLZZRD |
| Test Bilgi: | THDTST |



PlayStation

NBA Hoopz

Plaj Sahası, Sınırsız Turbo ve dahası...



Tonight's Matchup ekranında, aşağıdaki tuş kombinasyonlarını girerek hileleri aktif hale getirin. Eğer kodu doğru olarak girdiyse hilenin ismi ekranda belirecektir.

Not: Faul Yok ve Hotspots Yok hileleri sadece iki oyuncu modunda çalışır ve oyuncuların her ikisi de bu tuş kombinasyonlarını girerek zorundadırlar.

ABA Topu: □, △, ○, Sağ'a basın.

Away Forması: △, △, ○, ○, ○, ○, Sağ'a basın.

Plaj Sahası: △, △, ○, ○, ○, Sol'a basın.

Koca Kafalar: □, □, □, Sağ'a basın.

Nine Atış: □, △, △, ○, Sol'a basın.

Ev Forması: △, ○, ○, ○, ○, Sağ'a basın.

Sınırsız Turbo: □, □, □, △, ○, ○, Yukarı'ya basın.

Faul Yok: □, □, △, △, ○, ○, Sağ'a basın.

Goaltending Yok: □, □, □, □, △, △, △, △, ○, ○, ○, Sol'a basın.

Hotspot Yok: □, □, □, ○, Yukarı'ya basın.

Hotspot'u Göster: □, △, Aşağı'ya basın.

Atış Yüzdelelerini Göster: △, ○, Aşağı'ya basın.

Sokak Sahası: □, □, □, △, △, Sol'a basın.

Küçük Kafalar: □, □, □, △, △, △, Sol'a basın.

Küçük Oyuncular: □, □, □, □, □, △, △, △, △, ○, ○, ○, Sol'a basın.



PlayStation

Gauntlet Legends

Bölmeleri Açma, Power-Up'lar, ve Tecrübe Bölümünü Maksimize Etme

GAUNTLET LEGENDS



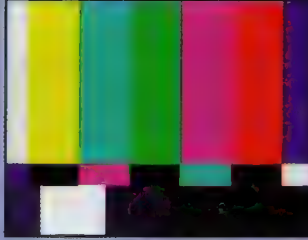
Select Hero ekranında isminizin yerine MESSIAH kodunu girin. Eğer kodu doğru olarak girdiyse bir ses duyacaksınız ve tüm bölümler ve power-up'lar açılacak. Tecrübe Bölümü'nde maksimize olacaktır.

PlayStation 2/DVD Player



Magnolia

Gizli Blooper'lar



Ana menüden Set-Up'ı sonra da Color Bars'ı seçin. Yaklaşık 20 saniye sonra color bar kaybolacak ve sekiz dakika sonra Blooper'lar oynamaya başlayacak.

PlayStation 2

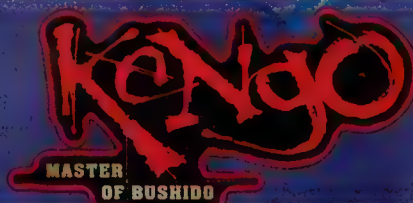


Kengo: Master of Bushido

Öğrenci Olarak Oynama



Select Character ekranında L1 ve R1'e aynı anda basarak bekleyin ve daha sonra da seçmek için X'e basın. Eğer kodu doğru olarak girdiyse bir öğrenci olarak oynayabileceksiniz.



Dreamcast

NBA Hoopz

Sokak Sahası, Küçük Oyuncular ve dahası...



Tonight's Matchup ekranında, aşağıdaki tuş kombinasyonlarını girerek hileleri aktif hale getirin. Eğer kodu doğru olarak girdiyseniz hilenin ismi ekranda belirecektir.

Not: Faul Yok ve Hotspots Yok hileleri sadece iki oyuncu modunda çalışır ve oyuncuların her ikisi de bu tuş kombinasyonlarını girmek zorundadır.

ABA Topu: X, A, B, Sağ'a basın.

Away Forması: A, A, B, B, B, B, Sağ'a basın.

Plaj Sahası: A, A, B, B, B, Sol'a basın.

Koca Kafalar: B, B, B, Sağ'a basın.

Nine Atış: X, A, A, B, Sol'a basın.

Ev Forması: A, B, B, B, B, Sağ'a basın.

Sınırsız Turbo: X, X, X, A, B, B, Yukarı'ya basın.

Faul Yok: X, X, A, A, B, B, Sağ'a basın.

Goaltending Yok: X, X, X, X, A, A, A, B, B, B, Sol'a basın.

Hotspot Yok: X, X, X, B, Yukarı'ya basın.

Hotspot'u Göster: X, A, Aşağı'ya basın.

Atış Yüzdelemini Göster: A, B, Aşağı.

Sokak Sahası: X, X, A, A, Sol'a basın.

Küçük Kafalar: X, X, X, A, A, A, Sol'a basın.

Küçük Oyuncular: X, X, X, X, X, A, A, A, A, B, B, B, Sol'a basın.

Dreamcast

NBA 2K1

Dev Kafalar, Şort ve dahası...



Ana menüden Options'ı seçip sonra da Codes'u seçin. Hileleri aktif hale getirmek için karşılardaki kodları girin. Eğer kodu doğru girdiyseniz, ekranda hileyi doğru girdiğinize dair bir mesaj belirecektir.

Not: Büyük/Küçük harfe dikkat edin.

| | |
|--------------------------|----------------|
| Basketbol POV: | betheball |
| Sakin Bakışlar: | radical |
| Çılgın Açıklama: | whatamiasaying |
| Dev Kafalar: | heliumbrain |
| Şort: | the70allive |
| Bulaşıcı Oyuncular: | tvirus |
| Canavar Oyuncular: | alienbrain |
| Sayıdan Sonra Alay Etme: | sohappy |

PlayStation 2

SSX

Yetenekleri Maksimum Yapma



Options ekranında L1, L2, R1, R2'ye aynı anda basıp bekleyin ve daha sonra da O, O, O, O, O, X, Δ, Aşağı'ya basın. Eğer kodu doğru girdiyseniz bir ses duyacaksınız ve tüm karakterlerin yetenekleri maksimum olacak.



PlayStation 2



Oni

Koca Kafa Modu, Tek Atışta Öldürme ve dahası...



Oyun esnasında **Select**'e basıp, "Help"i seçin. Sonra da L2, L1, L2, Aşağı, O, Aşağı'ya basıp aşağıdaki hileleri aktif hale getirmek için karşılardaki tuş kombinasyonlarını girin. Eğer kodu doğru olarak girdiyse bir ses duyacaksınız.

Not: R3 veya L3'e bastığınızda, Sağa veya Sola basana kadar analog çubuktan ses gelecektir.

Koca Kafa Modu: Start, Aşağı, O, Start'a basın.

Dev Modu: R3, Aşağı, O, Start'a basın.

Görünmezlik: L1, R3, L2, L3'e basın.

Tek Atışta Öldürme: L3, R3, O, Aşağı'ya basın.

Küçüklük Modu: L3, R3, Aşağı, O'ye basın.

Limitsiz Cephane: L2, L2, L1, L3'e basın.

Limitsiz Sağlık: R3, L3, R3, O'ye basın.

ONİ



PlayStation 2/DVD Player



The Ninth Gate

Gizli TV Spotları



TV Spot 1: Ana menüden Special Features'ı oradan da Special Features menüsünü seçip, "Trailers"i seçili hale getirin. Sol'a bastığınızda "TV Spot 1" bir anahtar altında belirecektir. X'e basarak filmdeki gizli TV Spot'u izleyebilirsiniz.

TV Spot 2: Special Features menüsünde, sağ oku Main menü'ye doğru yönlendirin ve Special Features'e girmek için X'e basın. Satanic çizimlerin olduğu galeriyi seçin, "Chance is not the same for all"un yazılı olduğu dört kapıdan ikincisine gidin ve burada "AT" seçimlerini görmelisiniz. Yukarı ok tuşuna basın ve opsiyonları seçip X'e basarak gizli TV spotunu bulun.

TV Spot 3: Special Features'in ikinci sayfasında Production Notes'u seçin. Production Notes ekranında sağ oku seçin ve DVD credits ekranı çıkıncaya kadar X'e basın (son sayfa). DVD credits ekrandayken, Yukarı tuşuna basıldığında sol üst köşede "TV Spot" yazısı gözükmelidir. X'e basıp saklı izleyebilirsiniz.

TV Spot 4: Special Features'un ikinci sayfasında Cast & Crew'i seçin. Cast & Crew ekranında ok tuşuyla Main menü'nün sağına gidin, Cast & Crew'in ikinci sayfasına ulaşmak için X'e basın. Michael Cheyko'yu daha sonra da Filmography'i seçin. "AT" ortaya çıkacaktır. Yukarı tuşuna daha sonra da X'e basıp gizli TV Spot sayfasına ulaşın.



Genesis



Dragon's Revenge

Sahneyi Açma



Bu sahnelere ulaşmak için karşısındaki kodu girin.

| | |
|----------|---------|
| Sahne 1: | LSRCIE8 |
| Sahne 2: | CSABMJM |
| Sahne 3: | DSI36KR |
| Sahne 4: | ETTS8DL |
| Sahne 5: | FT438XR |
| Sahne 6: | HV5395S |

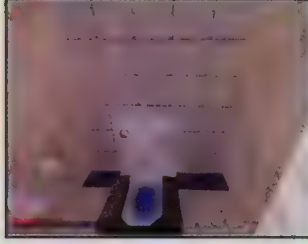
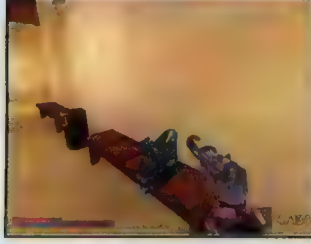


PC



No One Lives Forever

Ölümsüzlük, Sonsuz Cephane ve dahası...



Oyun içinde T'ye basarak aşağıdaki hileleri girin:

| | |
|---------------------|-------------------------------|
| mpimyourfather | Ölümsüzlük |
| mpwegotdeathstar | Sonsuz cephane |
| mpkingoftehmonstars | Tüm silahlar ve tam cephane |
| mpmaphole | Bölümü bitirme |
| mpdrdentz | Tam sağlık |
| mpwonderbra | Tam cephane |
| mpgoattech | Tüm silahlar Yukarıgrade olur |
| mpmiked | Oyundan çıkar |
| mpbuild | Yapımı görme |
| mpasscam | 3. kişi görüş açısı |
| mprosebud | Kar aracı |

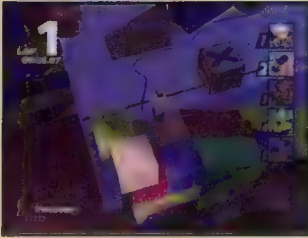
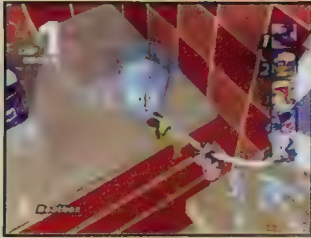
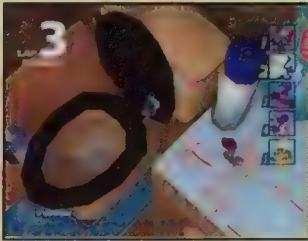
Micro Maniacs

PlayStation



Micro Maniacs

Sonsuz Hak ve Tüm Yolları Açma



GameShark kodları:

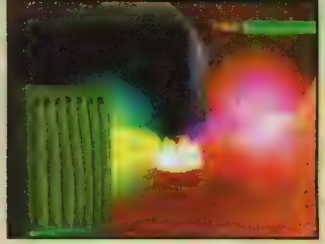
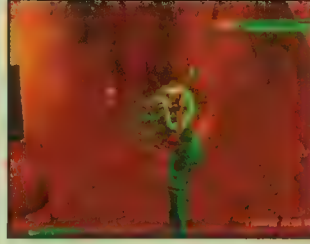
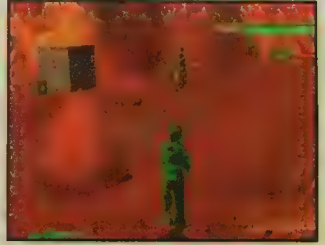
| | |
|------------------|----------------------------|
| Sonsuz hak | 3006640a0009 |
| Tüm yolları açma | 500020020000, 80066974ffff |

PlayStation



Army Men Sarge's Heroes 2

Yenilmezlik, Tüm Silahlar ve dahası...



Hile kodları:

Yenilmezlik: Oyunu durdurun ve ardından; kare, daire, L1, R1'e basın.

Tüm silahlar: Oyunu durdurun ve ardından; kare, daire, R1, L1'e basın.

GameShark kodları:

| | |
|--------------|--------------|
| Sonsuz armor | 8135c5180600 |
| Sonsuz hak | 835c5160600 |

Bölüm kodları:

| | |
|---------------|----------|
| Bridge | FLNGDWN |
| Fridge | GTMLK |
| Freezer | CHLLBB |
| Inside Wall | CLSNGN |
| Graveyard | DGTHS |
| Castle | FRNKNSTN |
| Tan Base | BDBZ |
| Revenge | LBBCK |
| Desk | DSKJB |
| Bed | GTSLP |
| Blue Town | SMLLVLL |
| Cashier | CHRG |
| Train | NTBRT |
| Rockets | RDGLR |
| Pool Table | FSTNLS |
| Pinball Table | WHSWZRD |

PlayStation



Superbike 2001

Ekstra Hız, Koca Kafalar ve dahası...



| | |
|-----------------------|----------------------------------|
| Ekstra hız | İsminizi "EAPOWER" olarak girin. |
| Ekstra Cornering Grip | İsminizi "GRIPPY" olarak girin. |
| Ekstra fren gücü | İsminizi "STOPPY" olarak girin. |
| Koca kafalar ve eller | İsminizi "LAGUNA" olarak girin. |

Dreamcast



Kao The Kangaroo

Sonsuz Para, Sonsuz Hak ve dahası...



GameShark kodları:

| | |
|----------------|------------------|
| Sonsuz para | FEA995AE00000063 |
| Sonsuz hak | 2EA7606D00000063 |
| Sonsuz eldiven | 4CAA1B0800000063 |
| Max. bayrak | 900809DF00000063 |

Hile kodları:

Oyun esnasında, harita ekranında, Sağ ve Sol yön tuşlarında elinizi basılı tutun ve aşağıdaki kodları girin:

| | |
|-------------------|------------------------------------|
| Bölüm seçme | Yukarı, Aşağı, Sağ, Sol, Yukarı, X |
| Bölüm geçim: | Yukarı, Yukarı, Sol, Aşağı, X. |
| Sonsuz sağlık | Aşağı, B, B, A, Yukarı, Sol, Sağ. |
| Sonsuz hak | Aşağı, Sol, B, Sol, B, B. |
| Sonsuz checkpoint | Yukarı, Sağ, Aşağı, Sağ, Sol, A. |
| Sonsuz eldiven | Aşağı, Sağ, Yukarı, Sağ, Sol, B. |
| Extra hak | Aşağı, A, Yukarı, Sol, A. |
| Extra checkpoint | Yukarı, Sağ, Aşağı, Sol, A. |
| Extra eldiven | Aşağı, Sağ, Sol, Aşağı, A. |



Super NES



Zero the Kamikaze Squirrel

Sonsuz Vuruş Noktası, Can, ve Shurikens



Bir oyun başlatıp sonrada durdurun ve karşısındaki tuş kombinasyonlarını girin.

Sonsuz Vuruş Noktası: B, Up, B, B, A'ya basın.

Sonsuz Can: B, A, B, B, Y'ye basın.

Sonsuz Shurikens: Down, A, B'ye basın.

PlayStation



Chip's Challenge

Bölüm kodları:

| | | | |
|---------|------|---------|------|
| 1..... | BDHP | 26..... | YYVJ |
| 2..... | JXMJ | 27..... | IGGZ |
| 3..... | ECBQ | 28..... | UJDO |
| 4..... | YMCJ | 29..... | QGOL |
| 5..... | TQKB | 30..... | BQZP |
| 6..... | WNLD | 31..... | RYMS |
| 7..... | FXQO | 32..... | PEFS |
| 8..... | NHAG | 33..... | BQSN |
| 9..... | KCRE | 34..... | NQFI |
| 10..... | UVWS | 35..... | VDTM |
| 11..... | CNPE | 36..... | NXIS |
| 12..... | VVHI | 37..... | VQNK |
| 13..... | OCKS | 38..... | BIFA |
| 14..... | BTDY | 39..... | ICXY |
| 15..... | COZQ | 40..... | YWFH |
| 16..... | SKKK | 41..... | GKWD |
| 17..... | AJMG | 42..... | LMFU |
| 18..... | HJMG | 43..... | UJDP |
| 19..... | MRHR | 44..... | TXHL |
| 20..... | KGFP | 45..... | OVZP |
| 21..... | UGRW | 46..... | HDQJ |
| 22..... | WZIW | 47..... | LXPP |
| 23..... | HUVE | 48..... | JYSF |
| 24..... | UNIZ | 49..... | PPXI |
| 25..... | PQGV | 50..... | QBHD |

Super NES



Rock n' Roll Racing

Savaş Bölümlerini Açma



Bu savaş bölümlerini açmak için aşağıdaki hileleri girin.

ChemVI, B Class: DR8R QQTX RS6M

ChemVI, A Class: OBD8 QQRX SWJ!

Drakonis, B Class: 7CB8 Q8T5 SWJ!

Drakonis, A Class: ZCB8 Q8R5 SWJ!

Bogmire, B Class: 1CB8 Q8TD SWJ!

Bogmire, A Class: KFBR Q8RD 92J!

New Mojave, B Class: SFBR Q8TN 92J!

New Mojave, A Class: JFBR Q8RN 92J!

NHO, B Class: MFBR Q8SX 92J!

NHO, A Class: CFYR Q8QX 5TJ!

INFERNO, B Class: LFYR Q8S5 5TJ!

INFERNO, A Class: BFYR Q8Q5 5TJ!

Dünyanın En Büyük Multiplatform Oyun Dergisi

WEB ÜZERİNDE!



www.gamepro.com.tr



- En 31k Güncellenen Türkçe Oyun Sitesi
- Oyun Dünyasından Online Haberler
- Tüm Platformlara Ait İncelemeler ve Önbakışlar
- Oyunlar Hakkında Sıgır Okuyucuların Yorumları
- GamePro Editörleri ile Chat İmkânı
- hepsi gamepro.com.tr adresinde!..

The image features a dark background with a glowing grid of concentric circles and radial lines, creating a tunnel-like effect. In the center is a large circle with horizontal lines, transitioning from red at the top to orange at the bottom, resembling a rising or setting sun. Overlaid on this central circle is the word "RetroFili" in a stylized, hand-drawn font. The letters are red with a thick blue outline. A thin blue horizontal line runs across the middle of the central circle, passing behind the text.

RetroFili



Amacımız; kaybolmaya yüz tutmuş değerli medyaları dijital olarak korumaktır.

**Bu medyalardan bir kazanç elde etmiyoruz.
Ayrıca "Yayıncı/İçerik Sahibi" kişi veya kuruluşların kendilerinden elde edilebilecek hiçbir şey sunmuyoruz.**

Sitemizdeki içerikleri satan kimselere ödeme yapmayın.

**Bize herhangi bir şekilde yardım etmek isterseniz
lütfen sitemizi ziyaret edin.**

retrofili.com

bilişimin kalbi



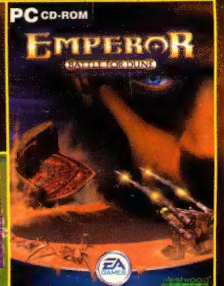
burada atıyor!



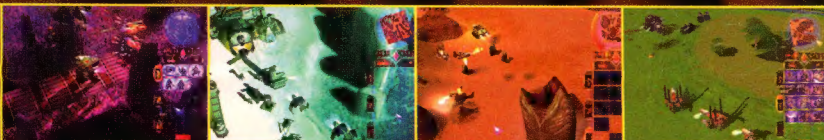
İMG
Bilişim Yayınları

DISCOVER A NEW DIMENSION TO WESTWOOD'S DUNE.

Emperor Battle for Dune is Westwood's first strategy game in 3D. But that is not all that is new. This RTS will challenge your strategic skills like no other game has done before. Here you have to make all the choices and really plan your campaign before you play. Choose the territories you want to do battle in and develop your own strategy to conquer Dune. The freeform AI makes every battle unique, fun & challenging. Choose from 3 unique sides and 5 sub-houses. Decide with which of the 5 subhouses you want to ally, as each will open up exciting new ways of 'customizing' your army. Fight your individual campaign against the AI or choose to play co-operative campaign games on the Internet with a friend to help you.



Westwood
STUDIOS
www.westwood.com



"Emperor: Battle for Dune" interaktif oyun © 2001 Electronic Arts Inc. tüm hakları saklıdır. "Emperor: Battle for Dune" Dino De Laurentis Corporation'ın ticari markasıdır. "Dune" filmi ve © Dino De Laurentis Corporation, Universal Studios Licensing Inc. tarafından lisanslıdır. Tüm hakları saklıdır. Westwood Studios, Electronic Arts, EA Games ve EA GAMES logosu, Electronic Arts Inc.'in Birleşik Devletlerde ve/veya başka ülkelerde ticari markaları veya tescilli ticari markalarıdır. EA GAMES® ve Westwood Studios®, Electronic Arts®'nin markalarıdır. Diğer tüm ticari markalar, ilgili sahiplerinin maldır.